VIDEO GAME MAGAZINE

ゲーメスト

October 15. 1997 No.202



平成9年10月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第16号通巻202号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

ゲームセンターを
10倍おもしろくする本

GAMEST

CYBER TROOPERS
VIRTUAL-ON
ORATORIO TANGRAM
電脳戦機バーチャロン

VAMPIRE SAVIOR 2
VAMPIRE HUNTER 2
ヴァンパイアセイヴァー2
ヴァンパイアハンター2

VIRTUAFIGHTER3tb
バーチャファイター3tb

SAMURAI SPIRITS
サムライスピリッツ

POCKET FIGHTER
ポケットファイター

VIDEOGAME CONQUEST

K.O.F.'97
MSHvs.STREETFIGHTER
TEKKEN3
VAMPIRE SAVIOR
G-DARIUS
THE LOST WORLD
SOLAR ASSAULT
etc.

COMIC
月華の剣士

特別付録
1997AMSHOW最強GAMEはどれだ!?

1997
10.15
毎月15日・30日発売／特別定価
560yen

TAITO FX-1

君は進化の過程を見る…



進化を遂げるたび、より高度なワザが要求され、熱狂的ファンを生んできたダライアス。シューターとゲーム制作者の火花飛び散る切磋琢磨が、途方もないゲームをつくりあげてしまった。
しかし、今回、突然変異ともいえるビギナー向けモードを搭載。ぐんと攻略が簡単になり、気軽に超本格派の雰囲気が楽しめる。ダライアスの罠に一度はまると抜け出せない。

株式会社タイトー®
〒102 東京都千代田区平河町2-5-3


TAITO®
「メジャーにしてください、
私たち。」
MISAKO KAORI AYUMI
田辺みさこ
若葉高校2年
17才
8月2日生
獅子座
O型
161cm·46kg
B83W58H83
趣味:アニメを見る
MISAKO
橘香織
洋蘭女学院1年
16才
10月11日生
天秤座
A型
159cm·45kg
B78W54H82
趣味:友達と遊ぶ
KAORI
一条時愛弓
サブリナ女子学園3年
18才
9月5日生
乙女座
A型
163cm·47kg
B89W59H88
趣味:ピアノ
AYUMI
イントロ当てクイズ+アイドル育成ゲーム。
きらめきスターロード™
♪イントロ倶楽部♪
緊張感ただようイントロ当てクイズとハートがとろけるアイドル育成ゲームが超合体。ありそうでなかったゲームが出たよ。プレイヤーは音楽プロデューサーとなり、街でかわいい女の子をスカウト。イントロ当てクイズやミニゲームを繰り返し、目ざすは、歌って踊れるスーパーアイドル。さあ、"カン"を鍛え、"センス"を磨いて、きびしい芸能界を勝ち抜こう。



進化のかたち、時代のちから

待望の新作！

前々から噂がたえなかったバーチャロンの次回作が、ここにきてついに発表になった。

タイトルは電脳戦機バーチャロン ORATORIO TANGRAM(オラトリオ・タングラム)。ゲーム以外にもキャラクターグッズやプラモデルにまでなるという今までにない盛り上がりをみせたバーチャロン。ついに続編の登場ということで早くも期待感が高まるといったところだ。

やはりモデル3

新作に使われるハードはモデル3。最先端の3次元CG技術を駆使したリアルタイム・ロボットバ

AMショー直前！ 緊急インタビュー

進化したバーチャロンとは？

聞き手：キャサ夫・SHO・DS-1・スー・NORICK

■モデル3になってモデル2ではできなかった部分が可能になった点はどんな部分ですか？

有井 そんなに変わらないんですけどね。

亙 モデル3になってできなくなってしまった部分もあるし、我々にしてみれば、一概にモデル3になったことを喜べないですね。

でも、モデル3でやっている以上モデル3でできることすべてをやっています。

■見た目の印象はかなり変わっているんでしょうか？

有井 かなり変わってますね。でも、写り込みバリバリで見るからに違うという感じではないですけど。そうじゃない部分の違いはあります。

亙 もっとわかりやすくいうなら、モデル3になったからといって今回の表紙のようなハイコンのものが動くということはないということです。

■操作系なんですが、2本レバーにそれぞれボタンが2つずつということで、前作と変わっていないということなんですが、その操作形態でもできることは増えているんでしょうか？

亙 基本操作系は変えずにその発展延長系でいこうと考えています。ただ今は色々試している段階なので蓋を開けるまでは分かりませんが…。

尾崎 前作もいままでの操作系とまったく違うものでしたし、その発展系というとまた今までにないものになるでしょうから、話だけでは分かりづらいと思います。

■ゲーム全体を通して、前作よりやりづらくなってしまうということはないんですよね？

有井 前作をやりこんで、その操作形態に馴れきった人にとっては、ちょっと勝手が違う面があるかもしれません。まあ人によっては、すぐに理解できる人もいるでしょうし、そうじゃない人もいるでしょう。でも基本的に動きにストレスを感じるとか単純にやりづらくなるようなことはありません。

亙 レスポンス等による操作のやりづらさとか、前作とまったく変わってしまったためにやりづらく感じるということはまったく別の問題なんですよ。まあ少し勝手が違うことは確かですね。

有井 前作を頭に置きつつ頭を切り替えて、ゲーム自体、今作はバーチャロンなんだけどちょっと違うバーチャロンだという意識が必要ですね。

亙 まあ一例としてあげてみると、前作ではできたジャンプキャンセルがそれほど有効ではないかもしれないぐらいの変化もあり得るということです。

有井 今作では格闘ゲームの技を探す系の楽しさがありえますね。やれる要素は確実に増えてます。

亙 ショーの段階でもまだ完成度では30％くらいのものなので、現時点ではこれが確定とはいえないんですが。

(まだまだつづくインタビュー、待て次号！)



今回インタビューに答えていただいた3人。右から尾崎弘一氏、亙重朗氏、有井伸孝氏。開発まっただ中でのインタビュー、ありがとうございました。

IME KATORI

PAGE-1

トルシュミレーションということになる。
　操作系は前作同様に2本のレバーにそれぞれボタンが2つついた形に落ち着いたようだ。よって、前作からプレイしていた人はすんなり入っていけるだろう。

新機種導入

　気になるバーチャロイドの数は全12機種を予定とのこと。前作が8機種だったので4機種は増えていることになる。新機種がどういう機体になるのかが待ち遠しい。
　今回紹介しているCGは、テムジンだが、どういうふうに武器が変わっているのかはまったくわからない。ただ、背中に何かついているのが気になるところ。まあ、ただの飾りかもしれないが。
　発売は、まだまだ先になるが、次回から一体ずつバーチャロイドのCGを紹介していく予定なので、期待して待っていてほしい。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM オラトリオ・タングラム





Main Battle Virtuaroid-04-G TEMJIN

本格始動したバーチャロン・プロジェクトで最初に開発されたバーチャロイド。その後のバーチャロイドの原型となった基幹機種の一つで、この機体の開発によって得られたノウハウがもとになって、後にバイパー、バイパーII、アファームド、フェイーイェンといった機種の開発が行われていった。

今年春に登場し、各地で白熱した戦いを繰り広げてきた「ヴァンパイア セイヴァー」の新バージョンが何と9月中旬に登場だ！

最大の変更点は、新キャラ(?)3人の追加！「ハンター」から「セイヴァー」に移行する上で消滅した「ドノヴァン」「フォボス」「パイロン」の3人が帰ってきたのだ！

新キャラについては、ダークフォース習得はもちろんのこと、一部の技がリニューアルされていたり、新ストーリーが書き起こされていたりと見どころ満載だ。

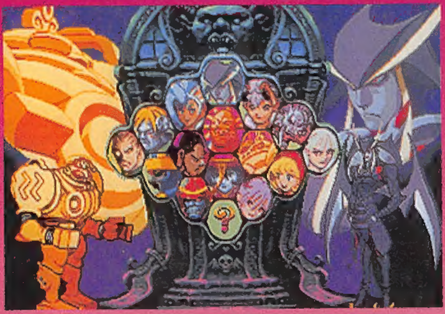
しかし、新人参入と引き換えに、残念ながら3人(匹?)のダークストーカーたちが姿を消してしまった。「ガロン」「サスカッチ」「オルバス」の3キャラがそれで、彼らは「セイヴァー2」欠場が決定した。「ガロンで新ドノヴァンと闘いてぇ〜」って人は、「ヴァンパイア ハンター2」のほうをプレイしてもらわなくてはならないのだ。自分のキャラに合わせてゲームを選ぼう。

その他のセイヴァーキャラたちは、全体的なバランス調整が取られており、一部のキャラには新技も加えられている模様である。

気になる新参入の3人は、ハンター時代のものから性能、グラフィック共に若干リニューアルされ、素敵な新技も追加されている。

特にフォボスは別キャラと言っていいほど描き直されているので、フォボス使いはお楽しみに。

ハンター2とほぼ同時に発売が予定されているので、生まれ変わった彼らを是非君の手で跳躍させてやってほしい。



3人の新顔が並ぶキャラセレ画面。



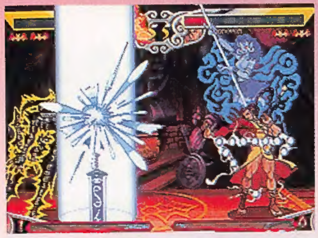
新オープニングより。何やらドキドキな一幕だが…。





何だか親しみ持てるパイロンさん。目から炎は健在だ。

ファイナルガーディアン炸裂！より派手になった。



ドノヴァンの新技！ダイレクに雷を落すコトが可能となった。



宇宙最強VS地上最強！生き残るのはどっちだ!?

救世主再誕！
VAMPIRE SAVIOR 2 The Lord of Vampire

※画面写真や記事内容は開発中のものです。

伝説再来！
VAMPIRE HUNTER 2
新システムでリベンジカウ！

「ヴァンパイア」の続編として'95年に発表された「ヴァンパイア ハンター」が、装いも新たに帰ってくる！

練り込まれたゲームバランスと、飽きのこない対戦の深さが好評の「ハンター」が、この度リニューアルして発売されることと相成ったのだ。

大きな変更点はゲームシステムが「ヴァンパイア セイヴァー」的にアレンジされているというところだろう。

「インパクトダメージの導入」「各キャラダークフォース習得」「1試合2ダウン先取制」といった、「セイヴァー」において新しく追加された要素が「ハンター」世界に組み込まれたのが「ハンター2」である。

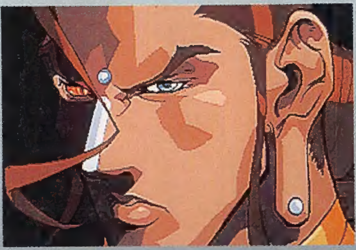
登場キャラクターは「ハンター」と全く同じ。哀戦士ドノヴァンやパイロン、フォボスもバッチリ登場！しかもちょっぴりパワーアップ&リニューアルされているぞ。

他のキャラクターは基本的に「セイヴァー」バージョンと同じ。ダークフォースや新技や性能はそのまま「ハンター2」にコンバートされているぞ。

当然「ハンター」なワケだから、ジェダを始めとする「セイヴァー」に登場した新キャラは存在しない。

「セイヴァー味付けのヴァンパイア ハンター」と考えてもらえればてっ取り早いかな。

気になる発売時期は9月下旬。とりあえず見掛け次第プレイしてみてくれ！



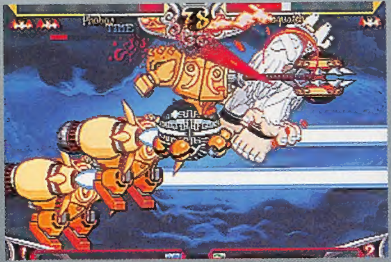
ハンター2でも主役はこの人！



フォボスも使えて一安心。



ダークフォース使用中のパイロン。2つに分身して襲いくる！



2機のフォボスがビームで援護！使えるダークフォースだ！



ドノヴァンのダークフォースはキルシュレッド大乱舞。



セイヴァー2にはいない3人も、ハンター2では使用可能だ。

駆け抜ける青春
私立ジャスティス学園

今度のカプコン格闘は学園モノだ!
ルール無用の課外授業が始まるよ~。

担当:出席番号3番 田渕健康

燃えるコブシで明日を掴め!

スターグラディエイター以来のカプコン純正ポリゴン格闘がついに姿を現した!

名は「私立ジャスティス学園」!!なんともマッシヴでバンカラでちょっぴりハイソな雰囲気すら漂わすゲームタイトルだが、中身はカプコン節全開のバキバキの対戦格闘だ。

謎に包まれた「私立ジャスティス学園」を舞台に、4つの高校を代表する総勢12人の学徒と、2人の聖職者が己を賭けて戦い抜くという灼熱の物語である。

ゲームシステムのほうも一風変わっており、特に目を引くのは「2on2」で闘うという点。メインキャラクターとサポートキャラの2人を選び、力を合わせて事に当たるのだ。

タッグと言えば同社の「VS」シリーズを彷彿させるが、このゲームは試合中に頻繁に交代するのではなく、ラウンドごとに相棒と交代するか否かを選択する、いわゆる男塾方式(?)となっている。相棒とのツープラトン攻撃などタッグならではの魅力も満載。

また、チェーンコンボライクな痛快連続技「熱血コンボ」や、学園の空高く舞う情熱の「エアバースト」など、カプコン格ゲーならではの、ツボを押さえたシステムを満載。

他の詳しいシステムや内容は、詳細が分かり次第、追って沙汰するので期待して待っててくれー!


太陽高校の熱血核弾頭、バツの「完全燃焼アタック」が炸裂!


白ランが眩しい「恭介」の空中コンボ。


画面下にあるのが「根性ゲージ」。消費することにより各種必殺技を放てる!


全身根性「将馬」の空中コンボ!野球の腕は定かじゃないが、喧嘩は強えぞ!


魅惑の保健医「響子」と、見た目に反して練達な「英雄」の先生ツープラトン。



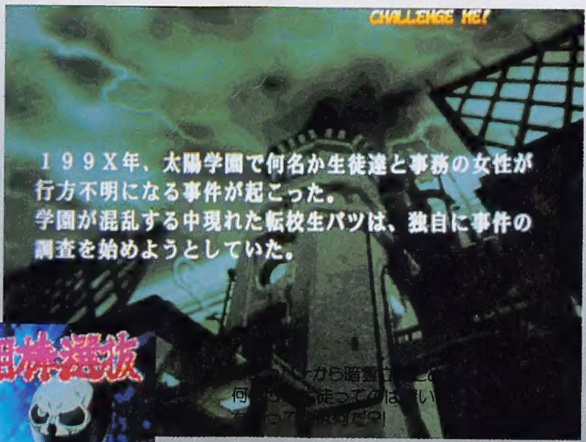
選択できるキャラは14人。一番上は「太陽高校」、次段は「五輪高校」「パシフィックHS」「外道高校」そして教師コンビ。


バツとひなたのツープラトン攻撃が今まさに発動せんとす画面。



灼熱のバーサス画面!必要以上に熱い!

茜の空に、若者の汗と血と涙とその他もろもろが炸裂する!




瞬間、心重ねてユニゾンアタックが発動!愛と友情のツープラトンを見れ!



パシフィックHSの皆さん。ストーリーモードでは随所に熱いデモが挿入される!


ゲド高生「エッジ」の光モノ攻撃。見るからに外道な技っぺえ。


学校対抗挑発合戦。謎は深まるばかり。

 ※写真や記事内容は開発中のものです。

数々の変更点をひっさげてtbここに登場！

Virtua Fighter 3tb™

その全貌が徐々に見えてきた"tb"。完成バージョンが出展されるAMショーを前に、次第にはっきりとしてきたその枠組みをチェックしておこう。

担当：ちゃっきー・ボボしじみ

進化するVFはついにtbを生んだ

初代VFの発売から数えると、3年以上の月日が流れている今日、ついにシリーズはVF3を越え、VF3tbを迎えようとしている。VFからVF2、2・1、そして3…進化の道のりを振り返れば、さまざまな思いが蘇ってくる。そして今、さらなる進化を遂げて、tbが登場する！

あのコンボがアドバタイズで

ところは万里の長城。対峙するアキラとウルフ…。そう、tbでは、アドバタイズからして変更されているのだ。数ある変更点のトップを飾るものとして、まずはこのアドバタイズの紹介からいってみよう。

ステージが変わったことにより、雰囲気もガラリと変わったアドバタイズ。デモの流れという点では、3のときと似ている。注目は、キャラクターがその相手に対して決めている連携、あるいは連続技だ。3のときには、新たなコンビネーション技を披露しているだけだったのが、このtbでは流れるような技連携を中心に、ところどころで派手な空中コンボも決まっていたりと見どころはもりだくさん。まさに大迫力で繰り広げられる一大"tb"ショーといった感じである。

具体例を挙げてみると、コンボものとしては、カゲの弧延落からの浮身膝蹴り→立ちP→幻葉→影刃、ラウの連環虎燕掌→飛燕連掌〜連環転身掃脚など。

連携シリーズでは、アキラの崩撃雲身2段止め→ダッシュしゃがみ馬歩衝靠→修羅覇王靠華山など、カッコイイ連携が多数収められている。

中でも注目がウルフ。コンボエルボーバットでアキラを倒したあとにロードロップで拾い、さらに下段蹴り起きをかわして横下段投げであるクロスアームブリーカーを決めるというもの。流れるように決まっているので、見ていて気持ちがいいぞ。

ところで、コンボエルボーバットで相手を倒してからのロードロップというのは3では入らない。tbでしか入れることのできない空中コンボなのか？



崩撃雲身2段止めから、ダッシュしゃがみで立ちPをかわして馬歩衝靠がヒット！



そして修羅覇王靠華山が決まる。おなじみのコンボもこうしてみると迫力満点だ。

大迫力のアドバタイズ





流れるような連携でダウンを奪い、実戦でもなかなか見られない横下段投げ・クロスアームブリーカーへ。う〜ん、素晴らしい。



「バーチャファイター3tb」は「3.1」というよりももうちょっと上の感じ、「3.3」ぐらいのイメージです(鈴木裕氏談)

鈴木裕氏が語るとおり、tbはバージョンアップのひと言では片付けられない大幅な改良が施されているのだ。

3tb メインはここ!! その名の通り

Team Battle、略して"tb"。そう、tb最大のウリは、チームバトルモードにあるのだ。これは、キャラ選択時に2本先取なら2人、3本先取なら3人のキャラを選び、チーム戦を行うというもの。1人のキャラクターが1ラウンドのみを闘い、負けたら次のキャラクターへと交代していく。

このとき、勝ったほうのキャラクターの体力が必ずしも全快するとは限らないところがポイント。回復する体力は、どうやら前のラウンドの残りタイムに関係しているようだ。

もちろん、チームバトルモード、ノーマルモードの両方が選択可能になっており、いつもと変わらない普通の対戦もできるようになっているぞ。

また、チームバトルモードで同じキャラを2人以上選べるかどうかは、設定の時点で変更できるようになっているらしい。お店によって違うこともある、というわけですな。



3tb ステージにもこんな違いが

もうひとつの大きな変更点としては、ステージの変化が挙がる。

まずひとつは背景が描き換えられたこと。同じステージでも、3のときとは雰囲気がガラリと変わってしまったものもある。特にウルフステージ（砂漠）とジェフリーステージ（島）の背景の美しさは天下一品だ。


背景はすべて描き換えられた。青空が美しいウルフステージ。

そして、実際の対戦にちょっとした影響を与えそうなのが、ジャッキーステージ（ビル建築現場）とサラステージ（地下鉄）が少し広くなったこと。長さにして1・3倍、つまり1・69倍の面積になったのだ。

ラウンド開始位置でウルフにジャイアントスイングをくらうと、その後の起こされてリングアウトし、一瞬のうちに勝負が決まっていたこれらのステージ。こんな悲しいことは、tbではもう起こらない。



ホラ、このとおり。広くなって、ちょっと落ちにくくなってます。



比較のために、ジャイアントスイングで同じ場所から投げてみました。

3tb CPU戦では視点変更が可能

CPU戦で可能な視点変更も面白い。スタートボタンによって切り替えができ、

①通常の視点
←
②マイキャラからの視点
←
③背後からの視点
←
④上空からの視点
と移行する。特に月の視点は迫力満点。まるで自分自身が闘っているような錯覚に陥ってしまうほどだ。そして、同時にCPUが異様に強く感じるかも。視覚効果とは特に関係ないが…。

こうなると、コマンドをどっち側に入れたらいいの？という疑問が浮かんでくるが、これは②③④の視点共通、1P側でプレイしているなら常に右向き、2P側でプレイしているなら常に左向きに入力すればOK。進歩裡膀、順逆自在など位置が入れ代わる投げ技が決まったときに混乱しやすいので注意しよう。


通常の視点から1回スタートボタンを押すと、この視点に。


最後のひとつは、上空からの視点だ。以上3種類の視点が楽しめます。


もう1回押すと、背後少し上方からの視点に切り替わる。

お楽しみはまだまだこれから

今まで紹介してきた以外にもお楽しみ要素はまだまだたくさんある。


対戦でもコマンド表示が可能になった。コマンド練習には最適。


スローリプレイ復活！迫力のKOシーンがスローで再現される。

●スローリプレイ復活
スローリプレイが復活した。やり方は、リプレイ開始前にEボタン押しっぱなしだ。

ただ、VF2のときのように飛ばすことができない、なんてことはない。スタートボタンを押せばちゃんと飛ばすことができる。

●対戦でもコマンド表示
CPU戦でしかできなかったコマンド表示。スタートするときに2人ともコマンドを入れていれば、対戦時もできるようになっている。デク相手に落ち着いてコマンド練習ができるというわけだ。

まだまだこれだけじゃないお楽しみ要素。例えば、このページのタイトルにある写真。そのヒミツは…tb発売までしばしお待ちを！

SYSTEM

システムに関するこんな・あんな変更点

一番気になるのは、やはり対戦に深く関わる変更点だろう。このページでは、それらを紹介していく。

New カウンター投げ廃止!!


ローキックはおろか、立ちPカウンターでも投げられない。

VFファンの人ならうわさぐらいは耳にしたことがあるかもしれない事実、それはローキックカウンター投げがなくなったことだ。ウルフやジャッキーなどのローキックがカウンターでヒットしても、くらった側がすぐに打撃を出せば、必ず投げを回避できるようになったのだ。3のときにあれだけ論議を呼んだものだけに、ある意味当然の変更といえるかもしれない。

しかし、問題はここから。なくなったのはローキックカウンターからの投げだけではないのだ。立ちPやしゃがみP、中段蹴り…。VFシリーズの伝統とも言えた打撃技カウンターヒットからの投げという連携が、すべて確定で入ることがなくなったのだ。

このことが戦術に大きな変化をもたらすことは間違いない。今から対策を講じておく必要があるかも…。



ウルフのローキックがカウンターヒット！こんなとき、3だったらウルフ側の投げ確定が常識。でも、tbなら話は別。即座に打撃を出せば投げられません。

ただ、ヒット後の有利・不利などにはそれほど変化はないようだ。立ちPがカウンターヒットした際には、確実に当てた側が有利になっているので、2択にいくチャンスは残っている。

ローキックの場合も同じ。例えばジャッキーなら、カウンターヒット後は五分の状況となるので、それ相応の選択肢を用意しておけばいいというわけだ。

New 投げ抜け後の確定はナシ!?

サディスティックハンギングニーを抜けると横投げ確定。SSDを抜けたら背後投げ。これらに代表される常識も、tbになってくつがえった。

抜けた後に確定の横投げ、背後投げなどを入れることのできた投げ技は、すべて反撃できなくなった。同じように、獅子抱月、心意把などの投げ抜け後、五分の投げ合いになることもなくなった。オーリャ、オーリャを延々と繰り返す必要はなくなったわけだ。


アレ？横投げ確定じゃないの？そうです。確定じゃないんです。


バレてんだよ！とばかりにサディスティック投げ抜けに成功！

New か…壁投げが…

投げネタは結構多い。そのひとつが、今まで不可能だった壁投げの投げ抜けができるようになったこと。これにより、またひとつ投げ抜けに関する読み合いの要素が増えたことになる。

また、全般的に投げ技のダメージは変化しているものが多い。例えばジャッキーのウォールフェースクラッシュ。壁投げのくせにダメージはネックブリーカーと同じ40、ダウン攻撃も入りづらいという悲しさだったが、tbではこのダメージが1・5倍以上になっているようだ。

細かいことではあるが、ジャイアント系（あるいはリストロック系）のコマンドを持つ投げが、同じコマンドで投げ抜けできるようになったことも。


壁投げもこのとおり。壁際での読み合いが、さらに熱くなったのだ。

少しの違いが戦局を大きく変える!!

システム面のその他の変更点をチェックしていこう。

●ホーミング性能の変化

出の遅い技をエスケープでかわそうとすると、途中でホーミングされて…というのはよくある光景だった。しかしtbでは、こんな場面は少なくなるだろう。その理由は少し複雑だが、簡単にいえば打撃技のホーミング性能が変化したということ。これによって、エスケープの使い勝手が少し良くなるはず。今まで以上にエスケープの重要度がアップすることは間違いない。

●ダウン投げの変化

相手との角度のズレによって正面投げ、横投げ、背後投げの選択がされていることは常識。今まではダウン投げの場合この基準が違い、角度が大幅にズレていても正面（相手足方向）のダウン投げが入ることもたびたびあった。

その典型例が合気投げのあと。この投げが決まったあとにダウン投げを入力すると、葵に頭を向けてダウンしているにも関わらず、ダウン投げが相手足方向の枝砕きになっていた。このことが修正されたことで、ちゃんと角度を修正したのち浮葉陣が入るようになったことは、のちの葵コーナーでも紹介している。

●やりにくくなった背面取り

3では、ダウンを奪ったあとに特定の動作をすることによって、相手を背中向きで起き上がらせるテクニックがあった。起き上がるときに、相手の方向を判断するタイミングが変わったのか、この現象は起こりにくくなっている。

●下段蹴り起きの硬直

下段蹴り起きをガードされたときの硬直が少し長くなったようだ。ガード後、今まで反撃できなかったラウの肘撃も入ることが多い。



3では、発生の遅い技はエスケープにホーミングすることが多かった。



tbではホーミング性能が落ち、しっかりかわすことができる。

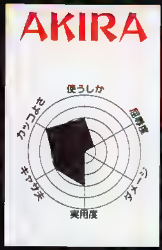
新技も加わって…さらに充実!!

新たに固有技も追加!はたして、その実用性やいかに!?



心意把のモーションと似ている崩し投げ。確定技もあり。

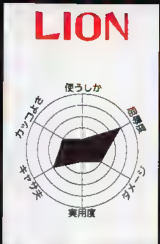
AKIRA





PPから磨盤手へとつなぐ連携技だ。デュラルが持ってたヤツだね。

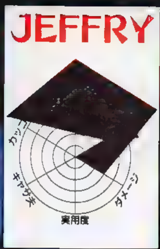
LION





気合入り過ぎなところが[illegible]っぽい。でもコレ、使えるのか[illegible]

JEFFRY



CHARACTER

キャラクター別のこんな・あんな変更点

このページでは、キャラごとの大きな変更点を紹介する。細かい部分まで知りたい人は次ページで!

さあお待ちかね、バランス調整に関する変更点だ。ここでもまた、大きな調整が施されている。戦法に大きく関わるようなものから、ちょっとしたお楽しみ要素まで。次のページの細かい部分と合わせて[illegible]の動向を確認してほ[illegible]“何も変わっていた[illegible]”というのはいない。どのキャラも、なにかしら変わった部分があるぞ。

何といっても最大の注目ポイントは、やはり新技の追加、そして鷹嵐のジャンプだろう。どちらもバランス自体に大きく関わってくるほどのものではないが、楽しみな要素ではある。

まだまだあるぞこんな変更点

●カゲの新投げ?

カゲの新投げ発覚!と思いきや、実は対鷹嵐専用のイズナ落としだった。前から対鷹嵐は専用のイズナのモーションがあったが、これが変更。鷹嵐を空中に放り投げ、そこに前転かかと落としを決めるというものになった。

モー[illegible]は、カゲとリオンの持つその場中段蹴り起き(うつぶせ、相手頭方向)と似た感じだ。



カゲの新投げかと思いきや、モーションが変[illegible]ただけでした。

●エルボースピンは…?

ロケテストで話題となった“倒れないエルボースピン”。そう、ロケバージョンではエルボースピンキックがヒットしても、ダウンしなかったのだ。その後の状況もジャッキー側が不利となり、ジャッキー使いにとっては「どーすんだ、コレ」という思いがあったことと思う。しかし御安心を。発売バージョンではしっかり倒れるようになる模様だ。初代VFからの技だけに、やはり変えられなかったのか。

となると、「なんだ、ジャッキー弱くなんないのかよ」とかいう意見も飛び出しそうだが、ちゃんとほかの部分で調整してある。詳しくは次のページで!



ロケバージョンではこんな光景が見られた。でももう大丈夫。

●飲酒量が表示

シュン・デュラルの飲酒量が表示されるようになった。これで何杯飲んでいるかは一目瞭然だ。

シュンを使っている人より、これはシュンを相手にする人にとって便利な機能かも。自分のことならいざしらず、相手の飲酒量なんてなかなか数えていられないからね。



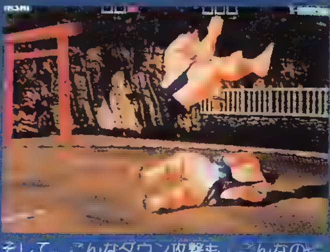
おじいちゃん、飲み過ぎな[illegible]ちゃうっ?体に気をつけてね。

鷹・空へ!



鷹嵐、ついに跳ぶ!この衝撃的新事実は瞬く間に世界中に広まった(ウソ)。

デビューから苦節1年。今まで地を這いつづけていたスモウレスラー鷹嵐が、ついに空を跳んだ!このニュースには、ほかの格闘家たちもビックリ。「あいつ、ついに跳びやがった」「着地のときにヒザ痛めないのかなぁ」などという勝手な意見が飛びかっている。



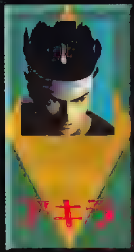
そして、こんなダウン攻撃も。こんなのく[illegible]らった日にゃあ、もう生きていられない!?

このキャラはどーなる？

キャラごとの細かい変更点をCheck!

前ページで少し触れたもの以外にも、まだまだ細かい変更点はもりだくさん。ということで、ここでまとめてチェックしておこう。

まだ完成版ではないということなので、さらに変更される可能性もあるが…。

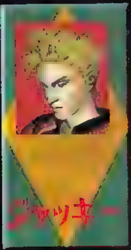


新技の追加で盛り上がるアキラだが、パワーアップした点はまだある。それは、猛虎・鉄山が完全中段になったこと。しゃがんでいる相手にもダメージを与えられるようになったのだ。また、躍歩のダメージも大きくなっているようだ。

そのかわり、開膀・撃歩のガードはずしが回復可能になった。今のところ、最速のその場右端は確定しているようだが…。

ほかでは、崩撃雲身の2段目が投げ抜け可能になったことか。


崩撃雲身双虎掌の2段目が投げ抜け可能！崩拳がきたら素早く反応せよ。



エルボースピンは据え置きなのは救いだが、やはりそのほかの部分での弱体化が目立つ。コンボエルボーはいかなる状況でもつながらず、ダブルローもノーマルヒット時は連続で入らなくなった。



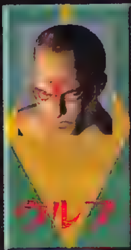
ロケバージョンではダウンを奪えなかったDジョイントだが、どうやら倒れるようになるらしい。ほかでは、全体的に中段技の硬直が長くなっているよう。その影響で、ミラージュヒット後のダウン攻撃が回避可能になったりとか…。

突き抜けるターンロースピンはなくなってしまった。例の方法を使っても、しっかり引っ掛かってしまう。


ミラージュキックは距離が離れやすく、3発目がヒットしにくくなった。



カゲには、今のところ大きな変化は見られない。VF3のときと同じような戦術を取っていけそうだぞ。



やはり、というか何というか、性能が若干落ちている模様。ローカウンター投げができなくなったこともそうだが、ニーブラスト、ショートショルダーの硬直が長くなった（ガード後、肘系の攻撃までが返し技となる）。

そのほか、ジャイアントスイング後に起こしが確定で入らなくなったことなど。


元から硬直が長かっただけに、それほど痛い変更ではないかも。



新技の追加も含め、打撃技の充実が目立つジェフリー。ニーアタックヒット時の浮きが高くなり、コンボを狙いやすくなっている。

さらに、ニープッシュを空中の相手にヒットさせた場合、浮きなおすようになったぞ。

細かい点だが、スプラッシュ後にその場から起こしが決まるようになったことも見逃せない。

開発者インタビュー敢行

進化したバーチャファイター3

でるぞでるぞといわれてきたバーチャファイター3のバージョンアップ版。さて聞いてみましょうか。

聞き手：ちゃっきー、しじみ


加来徹也 VF3tbではシステム的な面を担当

編：それではバーチャファイター3tbでどのようなところをご担当になられたかお聞かせください。

松本：主にキャラクターの動きですね。

編：新技などですか？

松本：いや、新技というよりは基本的な技の調整とか、そのあたりですね。

編：それでは加来さんは、一体どのような部分を担当されたんですか。

加来：私は、まあいろいろやりましたが、視点切り替えが目に見えるところで一番分かりやすいところですね。あとは、ステージを広げたりとか、システム的な部分が多かったですね。細かいところのバグ直しも多少やりましたね。

編：実際どういうところに重点を置いて、VF3からVF3tbっていうのをどう進化させようと思って調整を進めたんでしょうか。

加来：技関連かな。

松本：結構、3が出た時点ですでに納得がいかないことがあったんです。細かいところですがかなりいろいろ。

加来：2から21っていうのは見た目っていう部分に関しては全く変わっていないと思うんですけど、技に関してはいろいろ変わってますよね。

編：そうですね。

加来：だから最初3と呼ばれるのものを出すのであれば、イメージとしては頭の中にだいたいあったんですけど、まあ何だかんだ色々ありまして発売時期なんかも延びましたし、で、さっき松本も言ってましたけど本当に色々やってて、というか色々ためしたら面白いんじゃないかという要素を取り入れてみると、それなりに結構いけてるんですよね。私がやった視点変更なんてまさにそれでした。

編：チームバトルはどこから出てきたアイデアですか？

加来：なんかいつのまにか理由は特にないんですが…。別にどこかのゲームをまねしたとかそういうことではないんですが、それがあったからと皆さんそう言われると思うんですが念頭にはなかったことです。

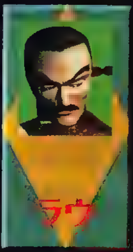
編：VF3が出てから一年近いですよね。

松本：だいたい一年ですよね。

編：どこまでの人に受け入れられるかっていうのは結構心配ですよね。

加来：まあそうですね。チームバトルに関しては面白いと


どこがどうかわったか？気になることは数あれど…。



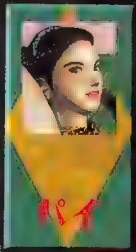
ラウ

何といっても地掃腿の変更が痛い。ガードされたときに回転系特有の硬化ができ、スキが非常に大きくなったほか、モーションの変更で発生も遅くなってしまった。

地掃腿以外の部分は、それほど変わっていない模様。鳳凰槍掌もしっかり連続で入るので、安心して欲しい。



地掃腿は、ガードされるとスキだらけ。覚悟しておくように。



パイ

予想通り（？）雲手の硬化が長くなったほか、投げ無効時間もなくなったようだ。感覚的にはスキの大きい当て身モーション、といった感じ。ただし、雲手で相手の技をいなすことに成功していたときには今まで通り。立ちKや投げを連続で入れることが可能だ。

そうそう、立ちKがキャンセルできるようになったことも見逃せないぞ。別に大きな意味はないけど…。



リオン

新技の追加以外、大きな変更点はないリオン。VF3での戦法がだいたい通用するだろう。斜前歩中にEなどの移動でキャンセルできなくなったことぐらいか。ステップでブイブイいわせていた人はちょっと残念？



斜前歩はキャンセルできず。あの妙チクリンなステップはもうできない。



シュン

ラウンド開始時から、すでに何杯酒を飲んだ状態になっているのがうれしい。その杯数は、3ポイント先取で2杯、2ポイント先取で5杯というように、設定によって異なる。

弱体化した部分としては自分からダウンする技のやられ判定が大きくなったこと。VF3のときの半無敵状態がなくなってしまった。



酔い覚まし技をくらった際、飲んでいる酒の量で覚まされる数も変化。



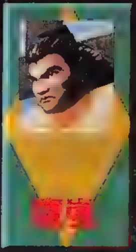
葵

基本的にはあまり変わっていないが、ダウン状態に対するダウン投げに変化が見られる。例えば合気投げ後、今までは枝砕きた[illegible]になる。今までは[illegible]れなかったダウン投げ[illegible]定が相手の倒れ方に忠実になったといったところか。

その影響で、海老折り（投げコンボのうち、一番ダメージが高いもの）後のダウン投げが少し安くなってしまったのが残念といえば残念だけど。



今までまずお目にかかれなかったダウン投げが見られるぞ。



鷹嵐

パワーアップばかりが目立つ鷹嵐。弱体化した点としては、四股蹴りのダメージが減り、ダウンする要素が増えた[illegible]キャラと同じになったこと。ジャンプが可能になったことを合わせると、ほかのキャラに近づいたといえるかも。



インタビューは1時間近くにわたって行われた

思います。

加来：結果的に作っている最中からいろんなキャラを使って欲しいと。まあやってみて面白く出来たと思います。

編：1キャラしか出来ない人も、まあ3人同じキャラを選べますしね。

加来：そうですね。だからといって3人同じキャラを選ぶ人を排除しないで欲しいなと思いますね。なんか対戦の風潮として、きっとそういうことになりそうで恐ろしいんですけどね。ジャッキー3人選んだら文句言われてしまうとか、ありそうで嫌なんですけど。

編：それは、どうかなって思いますね。別に誰かがどのキャラを選ぼうがそれは当人の自由ですからね。



インタビューはバーチャファイター3tbの横で。

でも、今やっている人ってだいたい何キャラかできたりするもんですよね。

VF3の実力

加来：ゲーム中はよく見えないのですが、せっかく表情も変わっているし、殴ったら痛がっているとかが伝わらないというのは実にもったいない。そういうところをうまくアピールしたくて、この視点切り替えが生まれたんですよ。

最初は、殴っている手とかが見えるようにしたんですけど、実際殴っているときに向こう側が見えなくなるんで。

編：ワイヤーフレームには出来なかったんですか？

松本：ワイヤーフレームにするとですね、ROMの部分を差し替えないとならなくなるのです。基板の根本的な

加来：で、それは無理なので、もうこの視点のときは完全に割り切って、自分のキャラは全く表示しないようにしたんです。で、相手の表情を見て楽しむといったような感覚でプレイしてもらえればと思って加えてみました。



松本皓太

VF3tbでは技関係を中心に調整を担当



侍魂 ここに注目

ショー直前で、サムライスピリッツに対する期待は高まる一方であるが、未だ全貌は見えてきていない。とはいえ少しずつではあるが情報も入ってきている。ここでは前回紹介分から一歩踏み込んだところを紹介することにしよう。

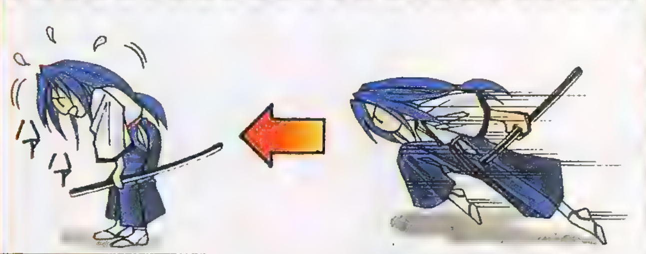
走り込み（フリーダッシュ）

ダッシュボタンを押しながらレバーを入れることによって、キャラクターがステージを自在に走り回ることができる。このため壁際や崖っぷちに追い込んだり、追い込まれたりという攻撃以外での戦略が重要になる。走り込みはスタミナゲージを消費するため、それも考慮した戦法を確立していかなくてはならないだろう。



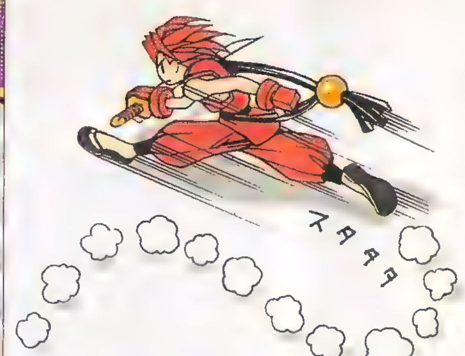
走って逃げる火月と、追う半蔵。画面下部のゲージがスタミナゲージ。

※画面は開発中のものです。

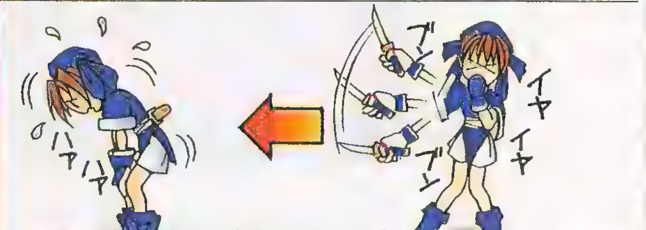




大爆殺？　幻十郎は怒り状態に。体力ゲージは後ろに怒りゲージがあるのが分かるかな？



●走り込み（フリーダッシュ）



●スタミナゲージ

スタミナゲージ

ダッシュしたり攻撃を空振りしたりすることにより消費され、時間の経過により回復する。スタミナという新たなパラメータが設定された。スタミナが0になるとスタミナが回復するまで「息切れ状態」になり、大きな隙ができるようになっている。



2人そろって息切れ状態。

フィールド移行

フィールド移行とは、対戦中にある条件を満たすと壁や床を突き抜けて、違うバトルステージへ移行するシステムのことである。

例えば、攻撃を受けたキャラクターが壁に激突した場合などに、壁が破壊されて両者もろとも違うバトルステージに移行し、移行したステージで試合が再開されたりする、ということだ。壁や床は1回の激突で壊れるのか、耐久力が存在するのかはまだ不明である。



新キャラの範馬。キャラがでかい！



ポリゴンのコンル。リムルルのホームステージは蝦夷か？

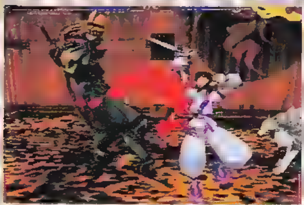
ステージ選択

ステージ選択があるのも今回のサムスピの特徴と言えよう。写真では1P側の色のプレイヤーがステージを選んでいる。画面中央にはそのステージのイメージが映っており、それを見つつ乱入側がステージを選択することになろう。キャラと同数のステージが用意されているようだが、条件反射で真ん中の「侍魂」が気になったりして。

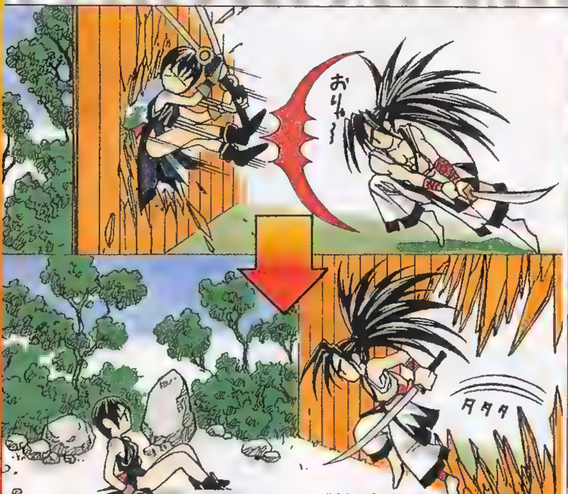


ステージ選択画面。得意ステージとかあったりするのかな？

世界観が重視されるサムスピは、とにかく見てみないと始まらない部分が多い。受け取り方も十人十色であろう。サムスピファンは頑張ってショーに行き、自分の目で確かめるのがベターである。それが難しい人は発売までメストで我慢してね。



ジャンプ大斬り？シクルゥがいるから羅刹ナコルルだね。



●フィールド移動



覇王丸の勝ちポーズ。体力ゲージは餓狼系の色違いによる2本ゲージ。



色の立ち大斬り？　二刀流だ。



ポリゴンになるとプラズマブレードも迫力あるね。

物語

澱が幾重にも沈殿し、光も音も時をも呑み込んだ闇の底。重く垂れ込めた漆黒が、よどんだ淵に座り込む彼女を覆い、魔窟へと押し込めていた。
厚い陰に遮られ、彼女の目には何も映りはしなかった。が、網膜に焼き付けられた思い出は走馬燈のように、脳裏をぐるぐると駆け巡っている。

たなびく黒煙。劫火に焼かれる村。苦悶の表情を浮かべ、炎に包まれる人々。父や母、そして彼女が大好きだった兄は、肉が焼ける痛みに、のたうちまわりながら、どろどろと身を溶かされていく。
そしてその傍らには、嗚咽をあげ、泣きじゃくる…。

いろの欠いた薄い墨絵のようにおぼろげな己の姿が、頭の片隅でゆらゆらと揺れていた。
“心”を奪われた彼女には、すべては過去の“モノ”であった。
感じようにも、感じる“心”が抜かれていた。
彼女は“人形”であった。

不意に“闇”がたわんだ。ぐらぐらと震え始めた。
(シキ…)
彼女の頭蓋に、声が侵入を始めた。脳細胞一つ一つに語りかける甘いささやき。
(お前のつがいが見つかったよ、シキ…)
声は脳にじわじわと染み入り、頭の中を満たしていく。
(シキ…さあ、行っておいで。お前の子宮に子を宿す半陽の主を捕まえておいで)
声で一杯だった。わんわんと声が頭蓋でうなっていた。だが、声は語るのをやめない。
(シキ、我が新しき肉となる赤子を…早く…)
声が溢れた。どぼどぼと外に流れ出す。途端、彼女の中の何かがカチリと鳴った。
「…はい」彼女は顔を上げ、ゆっくりと立ち上がりながらつぶやいた。

“人形”は動き出した。



漆黒が彼女を包み、魔窟へと押し込める…

色ストーリー紹介

今回の「侍魂」の新キャラ、色のストーリーがSNKから他のキャラより先行公開！　覇王丸と交わることをユガから命じられた女の哀しみを感じてくれ。

色・個人DATA

流派・二刀流であること以外は不明
生年月日・6月6日（生年は不明で、生誕日は記憶にある数字）卯の刻
出生地・恐山　洞窟内の祠
身長・五尺六寸（約168センチ）
体重・十二貫目（約44キロ）
三体数（3サイズ）・二尺八寸、一尺七寸、二尺九寸（約81センチ、約51センチ、約87センチ）

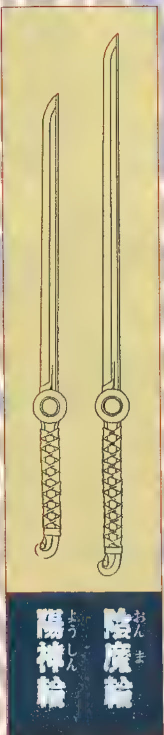


プロフィール



彼女の背中が背負う“胎児”の模様、という宿命。

“心”を奪われ、魔に幽閉された女。
凍るほど白く小さな顔に、朱に濡れた唇、ふるふるとかすかにそよぐ長いまつげ、紫にけぶる瞼、そしてその下の眼窩にはめられた、蒼と紅、左右たがう光を放つ、石のように硬く冷たい双眸。
事物をただ映すだけの役割しか与えられてはいない、ビードロのようなこの瞳と、触れれば吸いつくようなきめの細かい滑らかな背に、まがまがしくも鮮やかに彫り込まれた“胎児”を象徴する妖しき文様が、女の背負わされた十字架のように重い宿命をあらわす。
その宿命とは、半陰の主として半陽の主と契りを交わすことにより合体し、壊帝ユガの新しき肉となるべき子を宿すこと。
女は、そのためだけに剣を握り、ぎりぎりの死闘を演じる。
だが、皮肉なことに、その命のやりとりの瞬間にのみ、女の胸の奥底に僅かに残された心のかけらがぶるぶると震えはじめ、“人形”であるはずの彼女を戸惑わせる。



刀剣

刀銘：陰魔輪（おんまりん）　陽神輪（ようしんりん）
作：不明（恐山にある洞窟の祠に祀ってあったもの）
作日：6月6日（刀の封紙に書かれていた日付。年数は不明）
刀剣の分類：環頭太刀の一種？
刀身：2尺6寸（約78センチ）、
1尺6寸（約48センチ）
造り込み：切刃造り

説明：古代の剣・太刀などにもっとも多く見られる形式で、刃部が二等辺三角形のくさび形。
その名の通り“陰”と“陽”を表す、二振りで一対の異形の刀。磁石のように常に引き合い、離れると共鳴しあい、不可思議な高い音色を発する。
刀身は古墳時代、大陸から伝えられたものにもっとも近い。が、当時のものとは異なり、十数枚にも及ぶ鉄を幾重にも合わせて鍛え上げているので、その硬度は極めて高く、岩をも紙のようにたやすく裂く。
一方、柄の部分ではあるが、刀身との間の環が非常に特徴的で、柄頭部分の勾玉を思わせる曲線とともに直線が基調となる刀の中に、“丸み”という独特の対照美を生み出している。

刀のひみつ

各キャラクターの刀の設定も公開。
刀にもそれぞれ歴史があるのだ。

覇王丸

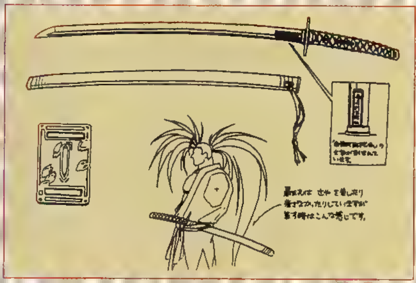


名刀河豚毒

庵棟、中峰延び、身幅広く、重ね厚く、反りが浅い。いわゆる剛刀である。刀身の長さ、地金の厚さ、岩のような重さ、どれをとっても尋常ではない。そこらの男では抜刀することはおろか、持ち上げることすら不可能である。刀匠のほんの酔狂から造られ、鬼ですら自在に使うことかなわじと言われたこの剛刀は、故に、覇王丸の手に渡るまでの長い間、奈良は東大寺にある五重塔に奉納され誰からも忘れられていた。

しかし、たまたま奈良を訪れた覇王丸によって、帯刀されるに及び、その威力を人々に見せつけはじめる。

はじめは、五重塔（訳あって塔に閉じ込められた覇王丸が、祀られていた河豚毒を用い、建物ごと切り倒して抜け出した）、のちには山まるまる一つを河豚毒の刃が両断したという話まである。



刀銘：名刀　河豚毒
作：不明　しかし茎付近に「南無阿弥陀仏」の彫りあり
作日：1197年（建久7年）
刀剣の分類：彎刀
日本刀の分類：打刀
刀身：2尺5寸（約75センチ）
造り込み：鎬造

牙神幻十郎



名刀梅鶯毒

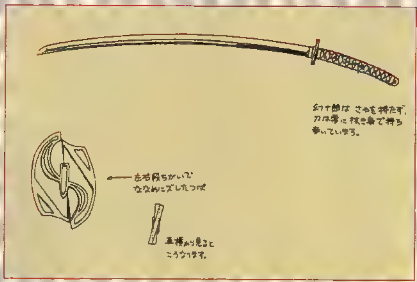
庵棟、華表反高く、踏ん張りがあり、中峰となる。豪壮にして華麗なる作風で名を馳せ、古今に並ぶものがないと言われた鎌倉時代の刀匠國徳が、齢百を超え、生涯最高の刀をつくりあげるべく、残された精魂を全てそそぎ込んだ名刀にして、妖刀。

断食を行い、水すら口にせず身体を浄めた國徳は、霊山富士にこもり一年もの間不眠不休で、この刀を鍛えあげた。

それゆえ、この刀の出来は、神懸りなまでに美しく妖しく一目見た者の心を激しく揺さぶり、正気を失わせる。最初の犠牲者は、作者國徳自身であったと言う。

山にこもって三年、一向に下りてくる気配を見せない師匠國徳を心配して、様子をのぞきに行った弟子を待っていたものは、むせるような死臭と幾千ものしゃれこうべ、そして梅鶯毒を我が子のように抱きかかえ、呆けた笑みを浮かべる國徳の変わり果てた姿であった。

その後、この梅鶯毒は、持ち主を転々と変えていくのだが、その行き先で様々な凶事を引き起こし、妖刀として人々に恐れられた。



刀銘：名刀　梅鶯毒
作：銘　國徳
作日：1206年（建永元年）
刀剣の分類：彎刀
日本刀の分類：打刀
刀身：2尺5寸（約75センチ）
造り込み：鎬造

ガルフォード



ジャスティスブレード

庵峰、身幅広く、重ね厚く、反りはひどく浅い。

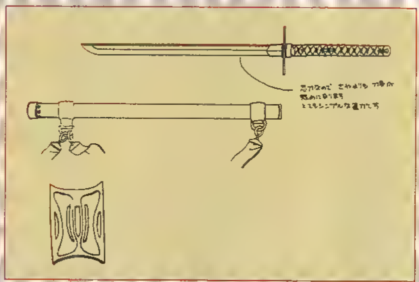
14世紀から16世紀ヨーロッパにおいて活躍した重装歩兵が用いたショートソードをガルフォードが、日本へと持ち込み、鍛え直したのがこの太刀である。

日本刀の切れ味の鋭さと、西洋の剣の刀身の分厚さ、その両方の特徴を兼ね備えていると言える。

また柄の部分は、特殊な樹脂（ゴム）で覆われ、プラズマが逆流しないように配慮されている。

ところで、このジャスティスブレードにはちょっとした秘密がある。人目に触れない茎の部分、その表には、ガルフォードが手づから彫り込んだ彼の母、姉、妹の名が刻まれており、裏には西部の勇敢な保安官だった父親の遺品である弾丸がそのまま埋め込まれている。

これは、ガルフォードの信条である「愛」と「正義」を象徴したものである。



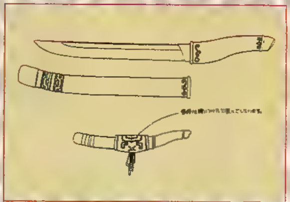
刀銘：ジャスティスブレード
作：銘　義正
作日：1786年（天明6年）
刀剣の分類：直刀に近い彎刀
日本刀の分類：忍び太刀
刀身：2尺1寸（約63センチ）
造り込み：―――

ナコルル

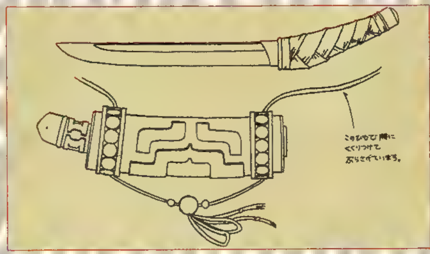


宝刀チチウシ

「昔、娘が村に立ち寄る若人と恋に落つる。
（ムカシ、ムラオサノ　ムスメガ　カムイコタンニ　タチヨッタ　ワカモノニ　コイヲ　スル）
反対されるも、澄んだ心とたくましさ克服す。
（ムラオサヲ　ハジメ　ミナノモノハ　ハンタイスルガ、リカイサレ　メオトナル）
化け物の如し熊あらわれ、災い訪れん。
（ヤガテ　キョダイクマガムラヲ　オソウ）
残りしは、若人ただ一人。
（ムラノ　スベテノ　オトコタチハ　タタカイノスエ　ウチハテル）
退治向かうも、深手負う。
（カタキヲ　ウツベク　ワカモノモ　タイジニ　ムカウガ　ジュウショウヲ　オウ）
湖畔にて還りし場所想い、天に向かい嘆きたける。
（イノチ　カラガラ　ミズウミニ　タドリツキ　ムラノ　ユクスエヲ　アンジ　テンニ　ナゲク）
天地は轟き湖面から二体の龍あらわる。
（シヒビキト　ライメイガ　コダマシ、2タイノ　リュウ　ミズウミカラ　アラワレル）
龍は問い、若人答え絶命する。
（ワカモノノ　イノチト　ヒキカエニ　ワザワイヲ　ハラウ　トイウノガ　リュウノ　ジョウケン）
龍の咆吼聞き、村人たち森へ入る。
（リュウノ　オキゴエヲ　キイタ　ムラオサト　ムスメヲ　フクム　ワカイオンナタチハ　モリヘ　イク）
そこにあるのは、宝刀携えし若人の亡骸。
（コハンデ　ミタノハ　ウックシイ　ホウトウヲ　ニギリシメ　タオレル　ワカモノデ　アッタ）
傍らに、化け物の如し熊の死骸。
（カタワラニハ　キョダイグマノモノト　オモワレル　ニクノ　シガイガ　アル）
長つぶやきしチチウシ。
（ムラオサハ　ナキガラヲ　ミテ　ツブヤイタ「チチウシ…」ト）
若人に戦士の称号与えたまう。
（ムラオサハ　ワカモノニ　センシノ　ショウゴウヲ　アタエタト　イワレテイル）
始まりの戦士と宝刀の物語なり」
（ソレガ　カムイコタンニ　ツタワル　アイヌノセンシト　ホウトウノ　モノガタリ）



刀銘：宝刀　チチウシ
作：不明
作日：不明
刀剣の分類：彎刀
日本刀の分類：アイヌ　メノコマキリ
刀身：2尺2寸（約66センチ）
造り込み：―――





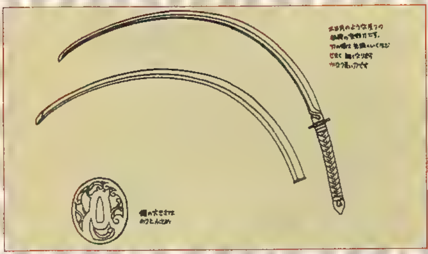
リムルル
ハハクル

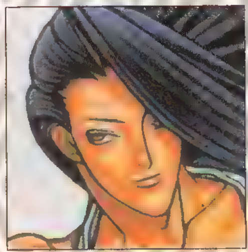
刀銘：ハハクル
作：カムイコタンの刀匠
作日：不明
刀剣の分類：彎刀
日本刀の分類：アイヌ　メノコマキリ
刀身：1尺2寸（約36センチ）
造り込み：——

宝刀チチウシをもとに、カムイコタンの刀工がつくりあげた女性用の小太刀。リムルルが初めてカムイコタンを出て、大自然を汚す魔物と対峙する旅に出るときに、村長をはじめ、コタンの人々から贈られたものである。

宝刀チチウシには及ばないが、その作りはすべて、まだ未熟なリムルルの動きを想定して作られており、彼女にとっては、非常に扱いやすいものとなっている。

またハハクルを鍛え上げる際、真っ赤に焼かれた刀身に氷の結晶を何度もまぶし、刀の表面温度が高くならないように工夫されている。これは、リムルルが氷の妖精コンルと共に闘うことを考慮にいれてのことであろう。



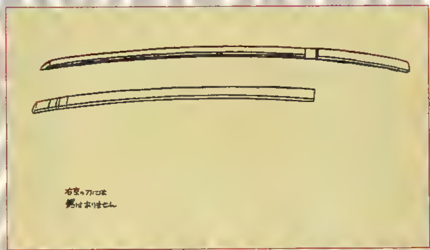


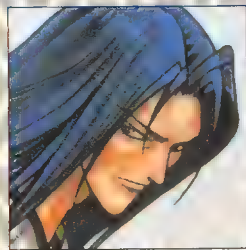
風間　蒼月
青　龍

刀銘：青龍
作：銘　月影
作日：1530年（享禄3年）
刀剣の分類：極彎刀
日本刀の分類：忍び太刀
刀身：2尺8寸（約84センチ）
造り込み：鎬造

異様とも思えるほどの長さを誇り、極端な反りを有する太刀。常人では抜くことさえ不可能と思われるが、この長さと反りが、高い斬撃力を導きだしている。





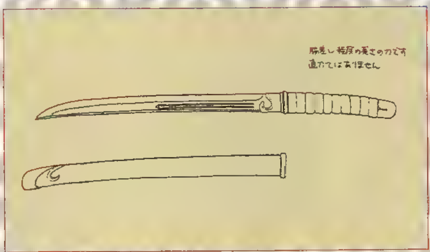


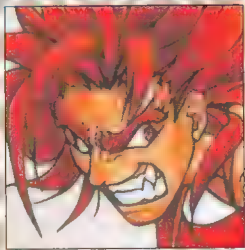
橘　右京
無　名

刀銘：無名
作：銘　右京
作日：1783年（天明3年）
刀剣の分類：彎刀
日本刀の分類：打刀
刀身：3尺（約90センチ）
造り込み：鎬造

鎬造、庵棟、反浅く、中鋒となる。全体的に痩身な刀。まさに居合のためだけに造られた刀である。必要なものだけを残し、あとはすべて削ぎ落とされている。その剃刀ほどに磨りあげられた刃は、触れるだけで、何ものをも裂く。





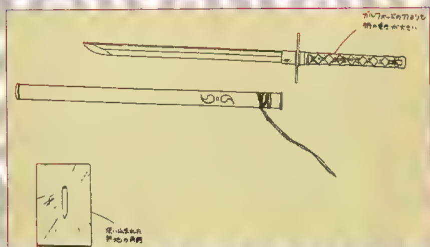


風間　火月
朱　雀

刀銘：朱雀
作：銘　月影
作日：1531年（享禄4年）
刀剣の分類：彎刀
日本刀の分類：忍び小太刀
刀身：2尺2寸（約66センチ）
造り込み：鎬造

兄・蒼月の太刀とは対照的に、その刀身は短く、彎刀でありながら、反りもほとんど目立たないほどに作られている。このため、斬撃力は、蒼月のものには、遥かに及ばないものの、短刀ゆえの地金の強さ、抜刀のしやすさは、その欠点をおぎなってあまりある。







服部　半蔵
無名　忍者刀

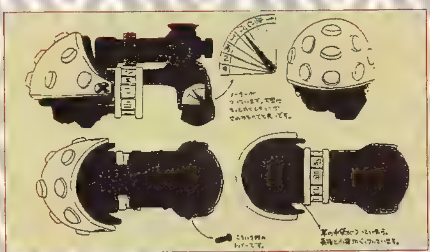
刀銘：無名　忍者刀
作：伊賀の刀匠
作日：不特定
刀剣の分類：直刀に近い彎刀
日本刀の分類：忍び太刀
刀身：2尺1寸（約63センチ）
造り込み：鎬造

半蔵の忍び太刀は、庵峰、身幅狭く、重ね厚く、反りはひどく浅い。短く詰めてつくられた刀は、侍のそれと比べ、あまりにも武骨で見栄えも悪いが、その分使い勝手はよく小回りも利く。天井裏などの狭い場所や町中での不意の戦闘には、絶大なる威力を発揮する。

また乱戦の中にあっても折れにくく、よく耐えた。

切り立った断崖絶壁の中腹、岩肌に太刀を突き立て、一晩身を潜めなければならなくなった際も、三人もの大男がしがみついていたにもかかわらず、ひび一つ入ってはいなかったという。

だが刃ころびは激しく、一戦ごとに使い捨てられた。





柳生　磐馬
破岩丸

火器銘：破岩丸（はがんまる）
作：銘　磐馬
作日：1789年（天明9年）
火器の分類：腕装着型投射性火器
砲身長：2尺1寸（約63センチ）
重さ：およそ7貫（3.75キログラム）
射程：最小10丈から最大250丈まで可能

「千の破壊者」の異名を持つズィーガーの投射性火器ズァリガーニの余りにも見事なその仕組みに、いたく感動した磐馬が数年の歳月をかけ、完成させたカラクリ大筒。ズァリガーニよりも一回り小さいものの、その性能は優るとも劣らない。

現に、完成したばかりの破岩丸の試射では、火薬の調合を間違えた磐馬が、標的の大岩どころか、その背後にそびえる城の本丸まで粉々に吹き飛ばしてしまったというとんでもない逸話まで残っている。





MT、ATにさらにオートブレーキ付シフトあり!



RVのドライブゲームがSNKより発売されるのだ!

するする

ハイパーネオジオ64にて登場するSNKの大型筐体ゲーム「ラウンドトリップRV」。

3DCGによりリアルに再現されているということはすでに前回紹介したが、今回はこのゲームの特色についてもう少し突っ込んでみたい。

RVのマシンを使ってレースをするわけだが、その舞台となるコースは往復路を周回するという新しい展開の中を走ることになる。

そのコースの中身は、RVらしく凸凹ありのもの!その感じを体感させるべく「リアクティブハンドル」を装備!

またそんなレースシーンを盛り上げるべく、BGMもプレイヤーにより選ぶことができるのだ。その再生は「音響体感機能」により味わうことができる!

なお通信対戦は、最大4人まで可能となっている。

3タイプのギアシフト



往復路ということは…もちろん対向車もある!とりあえずAT2かな?

初級



中級



上級



往復路という形で展開されるこのゲームのコースはレベル別に3つ存在する。

「初級」コースはアメリカが舞台。コース幅が広く走りやすくなっている上にショートカットもいくつかあるようだ。

「中級」コースはアジアが舞台となっていて、ジャングル地帯を走るようなオフロードがメインとなる。

「上級」コースはヨーロッパが舞台。山岳地帯を走るためアップダウンが多い。さらに雪道もあったりと上級ならではの難しさを有している。

さて操作方法であるが、ハンドル、ブレーキ、そしてシフトレバーで行えばいいのだが、このゲームならではのものとしてシフトに「AT2」というのが存在する。これは超初心者向けのもので、カーブなどで自動でブレーキがかかってくれるという優れものなのです!道を知るならこれがいいかも(ナビより○!)。



フラッシュコンボを中心に、ポケファイならではのシステムを細かく解説。初プレイの前にこれだけは知っておこう。

担当：DS1

みんなは自分の使うキャラを決めるときに、何を基準にして選んでいるだろうか。強さ?見た目?自分との相性?まあいろいろな要素が考えられると思うけど、結局は自分が楽しむためのキャラ選択というものが根底にあるはずだ。

ポケットファイターは、その「楽しさ」を感じさせてくれるキャラばかり。一度プレイしてみれば、きっと楽しくなってくること請け合い。もちろん、見てるだけでも十分楽しめるけどね。

ただ、ディフォルメキャラということもあり、リーチの短い技を出してチマチマ闘うだけで駆け引きのあまりないゲームなのでは?と不安になっている人もいるだろう。

そんな人のために今回は、ポケファイの多彩なシステム(開発中なので変更される可能性あり)を説明しよう。これを見て、いらぬ不安を吹き飛ばしてほしい。

ボタン3つで簡単操作

ポケットファイターは「1レバー+3ボタン」の操作系。いままでのストIIタイプの6ボタンではないので、実質的には使える技の数は減ったことになる。

しかしそれを補って余りある新システム「フラッシュコンボ」が用意されている。これについては後述しよう。ボタンは「パンチ」「キック」「スペシャル」に分かれている。

パンチとキックは、今まで通りの使い方でOK。しゃがんでキックボタンを押せばキチンと下段の攻撃になるし、必殺技もそれに対応したボタンを押せばいい。まあ当然といえば当然だね。

スペシャルボタンを押すと「ガードクラッシュ」と呼ばれるガード不能技を出すことができる。また、「マイティコンボ」(ストIIシリーズのスーパーコンボと同義)を出すときも、スペシャルボタンを使用する。

基本的な操作は他に、ダッシュ、スーパージャンプがあるぐらいで、そんなに戸惑うこともなさそうだ。

投げに関しては、パンチ+キックの同時押しになっている。

ジェムを使って必殺技をパワーアップ

画面下にある見慣れない3つのゲージ。これは「レベルアップ必殺技ゲージ」で、このゲージを溜めることにより必殺技をパワーアップさせることが可能だ。

ゲージには、コマンドと必殺技使用時のシルエットが交互に表示されるので、どの必殺技がどのゲージに対応しているのかすぐにわかるようになっている。

ゲージの初期状態はレベル1で、最大レベル3までパワーアップする。特に、3になると大幅に強化されるので、一気に有利な展開に持ち込めることも…。

肝心のゲージを溜める方法は至極簡単、ジェムを集めるだけである。

ジェムの種類と入手方法

必殺技をパワーアップさせる重要な要素、それが「ジェム」である。

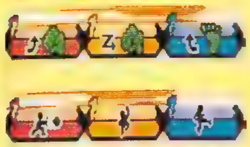
ジェムは赤・黄・青の3色あり、それぞれのレベルアップ必殺技ゲージの色に対応している。例えばリュウなら、赤のジェムで波動拳、黄のジェムで昇龍拳、青のジェムで

マイティコンボゲージ
最大9まで溜められる

アイテムキャリア
ジェムやライフアップアイテム
攻撃アイテムを出す



ゲージの変化



レベルアップ必殺技ゲージ



宝箱
試合開始時または攻撃ヒット時などに出現

竜巻旋風脚をパワーアップさせることができる訳だ。
ジェムの大きさは4段階あり、小・中・大・特大となっている。中でも特大のジェムはパワージェムと呼ばれ、ゲージの一本分に相当する。最優先で取るべきジェムといえるだろう。


開始直後の宝箱は…、


パワージェムなので即ゲット。

また、特殊なジェムとしてレインボージェムがある。これは、全必殺技ゲージとマイティコンボゲージを同時に増加させる貴重なジェムだ。
ジェムの出現条件は次の通り。

●攻撃をヒットさせる

何らかの攻撃を当てると、相手はジェムを落としてくれる。落とすジェムは、単発の攻撃だと小さく量も少ないが、連続ヒット（コンボ）にすることで、より多くのジェムを入手できるのだ。

このとき、相手の必殺技のレベルが高いほど、落とすジェムも多くなる。
まあ単純に考えると、ヒット数の多いマイティコンボを当てることが、手っ取り早いジェムの入手方法かな。

●ガードクラッシュをヒットさせる

ガードクラッシュは、レバーとの組み合わせで変化し、その数は3種類。

・Sボタン…振り下ろし系のガードクラッシュ



・➡+Sボタン…突き出し系のガードクラッシュ



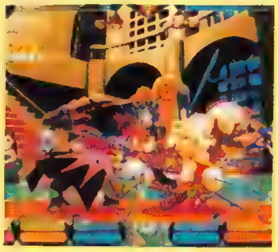
・⬇+Sボタン…振り上げ系のガードクラッシュ



この3種の内どれをヒットさせたかによって、相手の出すジェムの色も変わってくる。
ガードクラッシュでジェムを吐き出させる場合、出すジェムを選択できる利点はあるものの、相手が目的のジェムを持っていないときには何も出さない欠点もあることに注意したい。
ガードクラッシュは、Sボタンを押しっぱなしにすることでパワーを溜めることができる。このパワーアップしたガードクラッシュを当てると、通常より多くのジェムを吐き出させることが可能だ。
ジェムの話からは少し外れるが、Sボタンを使った動作ではさらに「ガードクラッシュ返し技」が存在する。コマンドは⬅+Sボタン。
これを入力すると、ガードクラッシュを受けとめる準備モーションを取り、このモーション中にガードクラッシュが当たると反撃できる。

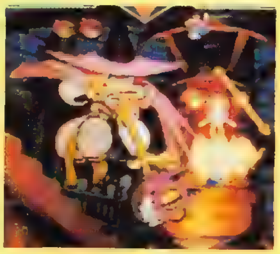

コマンドを入力するとキャラは青白く光り…、

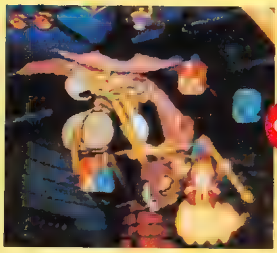

この間にガードクラッシュを受けると…、


すぐさま反撃する。

●アイテムキャリアを攻撃する

画面上空を漂うアイテムキャリアを攻撃すれば、ジェムをばらまいてくれる。すぐに回収しよう。


アイテムキャリアに攻撃を加えれば、


ジェムなどのアイテムをばらまく。

メガクラッシュで緊急回避

パンチ、キック、スペシャルのすべてのボタンを同時押しすることで「メガクラッシュ」になる。
メガクラッシュは、簡単に無敵状態になるので便利な反面、コンボゲージを消費し、さらにジェムまで放出するので使いどころが限られてしまう。
使用するのは、やはり緊急回避用としてか？


メガクラッシュ中は完全無敵。

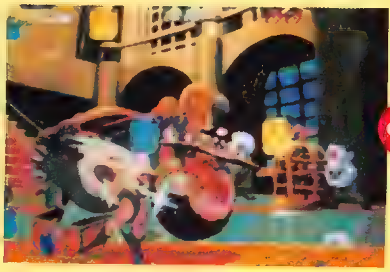

噴き出したオーラに攻撃判定がある。

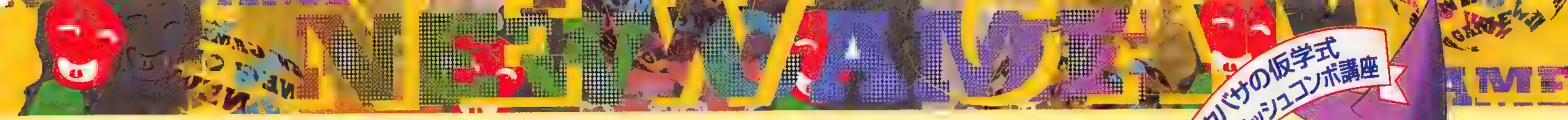
受け身とカウンタークラッシュ

フラッシュコンボで、ぶっ飛び攻撃などを受けた場合、そのままだと相手の追撃を受けてしまう恐れがある。それを避けるために、ぶっ飛び中にパンチ+キックボタンで受け身を取ろう。
また、受け身を取れる状態でコンボゲージも溜まっているのなら、P+K+S同時押しで「カウンタークラッシュ」が繰り出せる。
カウンタークラッシュは、メガクラッシュと同様にジェムを放出してしまうが、画面をバウンドしながら相手に体当たりするので、より攻撃的意味あいが強い。
とはいえ、メガクラッシュもカウンタークラッシュも、使用すればコンボゲージが0になってしまうため、普段は受け身を使っていこう。


くらうと危険なアッパーぶっ飛びも…、


受け身やカウンタークラッシュで、


脱出または反撃が可能になる。





タバサの仮学式 フラッシュコンボ講座

「ポケットファイター」におけるフラッシュコンボの優位性およびコスプレの相関関係」について今回はレクチャーしたいと思います。

実験体…もとい、被験者として「沙泪泪（シャオレイレイ）」さんの協力のもとに進めていきましょう。

ポケットファイターでは、パンチやキックに連打がきかず、キャンセルもしゃがみ攻撃などにしかかかりません。

また、ディフォルメキャラなのでリーチが短く、連続技を狙うのに適していない体型をしております。

それらの要素を補うために誕生したのが、フラッシュコンボと呼ばれる連続技のシステムなのです。

フラッシュコンボを使用すると、前進しながら攻撃を繰り出せるのでリーチ不足を解消できる上に、数々の技に派生するので攻撃のバリエーションも広がります。

フラッシュコンボを発動させるには、最初の立ちパンチを当てるか、ガードさせなければいけません。その後、次々とタイミングよくボタンを押すことで、攻撃が続いていくのです。

図1を見てください。

これはフラッシュコンボのボタンのルートの一例を示したものですが、見ておわかりのように4段目までしか記されていません。

そうです。フラッシュコンボは最初のパンチを含め最高4連携までになっているからです。

図のルートの他にも4ルートあり、合わせて8種類のボタンの押し方が確認されております。

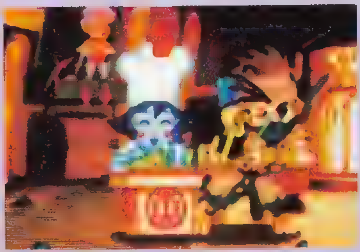
つまり図1以上のバリエーションも考えられということに留意してください。

それでは実際に、レイレイさんにフラッシュコンボを使ってもらいましょう。



最初に立ちパンチから入ります。これは全キャラクター共通ですね。

ちなみにキックやしゃがみ攻撃からは、フラッシュコンボは発動しないのであしからず。



次にキャベツを刻みます。中華は手早くやりましょう。早さが大切です。



そして炒めます。ライスをパラリと仕上げるために、鍋を思いきりよく振りましょう。火力の強さも重要になります。



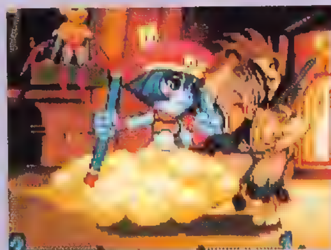
そして完成です。

これが古くジパングでは「焼飯（ヤキメシ）」と、正しくは「炒飯（チャーハン）」呼ばれるものと文献に記されています。どうですか？ニンジンを切るより簡単でしょう(?)。

フラッシュコンボは、押したボタンの順序によって4段目のヒット効果が変化します。先の例では「ぶっ飛び」の効果になりますが、他のキャラクターで同じ順序で押したとしても、ぶっ飛び効果になるとは限りません。

キャラクターごとに覚えていく必要性があるようです。

それでは、再びレイレイさんにフラッシュコンボを実践してもらいましょう。今度は違うルートになります。



中国4千年といえば、やはりこの人ですか。そういえば以前、こんな帽子の人に出会ったような気も…。



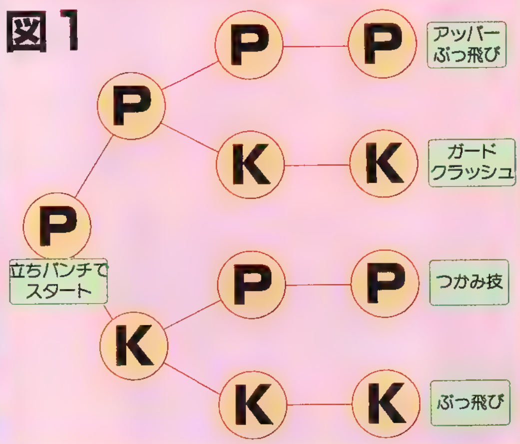
棒をばち状に変化させて突きます。銅鑼を叩くには不可欠の道具です。



最後に小人のレイレイさんを撃ち出して攻撃します。この場合、4段目の攻撃が飛び道具になる特殊な例といえるでしょう。

フラッシュコンボ分岐の１例

図１



フラッシュコンボの4段目の効果としては、この他にも「アッパーぶっ飛び」「ガードクラッシュ」「つかみ技」などがあります。

それでは、ガードクラッシュとつかみ技を紹介してお別れしましょう。

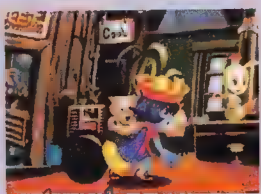
あ、一つ言い忘れていましたが、フラッシュコンボは先行入力が可能です。

では、ごきげんよう、さようなら。



キョンシーの起床は午後5時ですか。昼夜が逆転していることを考慮すると、早起きといえますね。







追い打ちと回転起き上がり

ポケットファイターは、ヴァンパイアセイヴァーのように、ダウン中の相手に⬆＋いずれかのボタンで「追い打ち攻撃」を出すことができる。


追い打ち攻撃「シェルピアス」がポケファイでも使える。

回転起き上がりもセイヴァーと同じ操作で、ダウン中に左右どちらかにレバーを入れてボタンを押す。


回転しながら起き上がる。移動距離は短め。

これらの動作は、もちろんヴァンパイア以外のキャラクターでも可能になっている。現時点では正確なことはわからないが、追い打ち攻撃の確定する状況が少ないのが気になるところだ。

ダウン中は回転起き上がりの他に、スペシャルボタンを連打することで「起き上がり攻撃」を出すことができる。起き上がり攻撃といっても特別な攻撃を出すわけではなく、起き上がったときに必殺技を簡単に出すための操作である。



入力に成功すると、イージーリバーサルと表示される。

アイテム攻撃で形勢逆転

アイテムキャリアが運んでくる攻撃アイテム「アイテム玉」を拾ったら、キック＋スペシャルボタンでアイテムを投げて攻撃可能だ。

相手に投げつけて攻撃する他にも、⬇＋キック＋スペシャルで地面に置いて、その後攻撃を当てて相手の方向に追いやることもできる。

レイレイの中華弾のような感じだといえば、わかりやすいだろうか。

アイテム玉は最大3つまでストックすることができる。使用する順番を変えたいときは、スタートボタンで選択しよう（挑発も出るけど）。

と、ポケットファイターのシステムを一気に説明したけど、わかってもらえたかな？

さすがにこれだけのシステムを理解して使いこなすには、多少時間がかかると思うのでポイントを挙げておくと…、

・フラッシュコンボの連携を覚える（最重要）
・優先してパワーアップさせるべき必殺技を覚える。
・ガードクラッシュのバリエーションを使いこなす

以上の3つを念頭に練習していこう。

ダークネスが炸裂!!って、あれ何か違うぞ？

いつもより多く回しております

ピッピッ…〜〜〜



あちゃ〜〜〜

屈強な男たちが登場

マイティコンボ　ギャラリー



ハイスピードでのコーナーリングとスーパージャンプ。武器を振り回し、敵をクラッシュ！
アザーカーを攻撃して
トップをめざせ!!
●個性あふれる4人のキャラと、5つの惑星コース。
●アクセルを素早く2回ひねるとターボダッシュ！
●熱く闘え！最高4人までの通信プレイが可能！
●3段階の視点切り替えが可能！
●未来的で迫力あるエキゾーストノートが轟く
スピーカーシステムを採用!
攻撃は最速へのアイテムとなる。
攻撃が熱い！スピードが凄い！未来型体感バイクレースゲーム登場。
MOTOR RAID
© SEGA 1997
モーターレイド
MODEL3でスーパーリアルなグラフィック！
ルアーやポイントの選択、
ロッドアクションが釣果を左右する。
MODEL 3
航跡上の・スーパー・パフォーマンス。
水上スキーの弾ける
快感と雰囲気を表現!
話題のニューマシン登場!
ボートのスピードがロープから
全身に伝わり、水面を滑りだす。
●波やジャンプ台でタイミングを
あわせてキック！
●南の海にピッタリのノリノリで
超明るい4人のキャラクター。
本格的ルアー・バスフィッシング
シミュレーション!
ゲットバス
Get Bass
SEGA BASS FISHING.
© SEGA 1997
SEGA Water Ski
セガ・ウォータースキー
© SEGA 1997
SEGA
株式会社 セガ・エンタープライゼス
第一糀谷事業所　〒144　東京都大田区東糀谷2-13-1
電話　03(5736)7700(国内販売事業本部)



全世界待望の次世代ゲーム
AMショー'97に集結。
9月20・21日
〈パブリックデー〉
ビッグサイト・SEGAブースで
君達のプレイを待っている。
進化を遂げたバーチャロイドたちの
新たなる戦いの幕開け
スーパー3Dグラフィックで前作を超える白熱バトル。
CYBER TROOPERS
電脳戦機バーチャロン
VIRTUAL ON
ORATORIO TANGRAM
電脳戦機バーチャロン　オラトリオ　タングラム
MODEL 3
© SEGA ENTERPRISES,LTD.1997/CHARACTER DESIGN:HAJIME KATOKI
SCUD RACE plus
© SEGA 1997
スカッドレース　プラス
AM R&D DEPT.#2
MODEL 3
◆プレイヤーカーが愉快に変身！ TOYコース追加
ボンネットバス・戦車・ロケットカー・猫に変身！
それぞれに違った特長でオモシロ楽しいレース展開。
◆ミラーモード　選択したコースが左右反転。
◆ボーリングゲーム追加！
コース途中の直線でプレイヤーカーをボールに
見立ててピンを倒すボーリングゲーム！
ゲーム終了時にスコアを表示！
「バーチャファイター3」に新機能搭載。3対3のチームバトル！
対CPU戦、視点切り替え！格闘技、新時代突入。
MODEL 3
チームバトル可能！
新バージョン！
Virtua Fighter 3tb
バーチャファイター3tb
AM R&D DEPT.#2
闘いを熱くする新技、
◆「ビル工事現場」・「地下鉄」のステージが1.69倍の広さに！
◆リプレイ開始時に「E」ボタンで「スローリプレイ」。
◆シュンの飲酒量をひょうたんと数値で表示。
◆そしてもちろん、新技も追加。
◆鷹嵐にジャンプ系の技を追加。
◆ジェフリーの月夜の南の島、快晴の砂漠など、ステージもリニューアル。
新ステージ、新機能。


新たなる歴史の胎動。
新システム
ため撃ちレベルは3段階!
弾の撃ち込みに応じてパワーアップ!!
新機体登場
ミリタリーファン必見! 自機は新たな
機体4機を加えた全6機より選択可能!!
極彩超美麗
容量3倍、発色数8倍! 前作を凌ぐ
超美麗26万色グラフィックス。
STRIKERS 1945 II
新登場
TM ストライカーズ1945 II
©1997 PSIKYO
彩京初 3DCG
ZERO GUNNER
ゼロガンナー
TM
シューティング
年末登場!!

CONTENTS GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE・No.202
10.15 October 1997

休みはないけど休み明け！
うわっは～！とれとれの新作だ！

お呼びとあらば即参上！
四季をも越えた、我ら烈風攻略隊！！

GAMEST200号記念企画

NEW GAME初弾

ビデオゲームアップデイツ

好評連載

ゲーメストからのお知らせ

今回、表紙をちょいとイメージチェンジしてみました。別にリニューアルではなく、突発的なものです。

メーカーさんに協力してもらった表紙は、なんと8年ぶりになります。当時の本誌は100ページほどしかなく、今では考えられないほどの薄さでした。

今後もたま～にやってみたいと思っています。感想、待ってまーす。



今号のむーちゃん（千葉県 櫻晶さん）

☆むーちゃんって魔女っ娘なんかな？何もできないような気はするが…。

掲載広告ご案内

表紙：「電脳戦機バーチャロン ORATORIO TANGRAM」
キャラクターデザイン：カトキハジメ
オリジナル3Dモデリング：Virtual-on works (SEGA AM3)
フィニッシュワーク：有井 伸孝（SEGA AM2）

表紙写真：「ポケットファイター」

夏休み中の成果は出たかな？

VAMPIRE SAVIOR
The Lord of Vampire
TM

混乱をさけるために先に言っておくけど、大会は現行のバージョンで行うので2は2、こっちはこっちで楽しく遊んでほしい。

ジャンプ・空中ダッシュ・地上ダッシュ
3種攻撃組み合わせ理論

3つの攻撃を組み合わせて、よりテクニカルに、相手をほんろうしよう。

担当：石井ぜんじ

移動手段を駆使する面白さを実感しよう

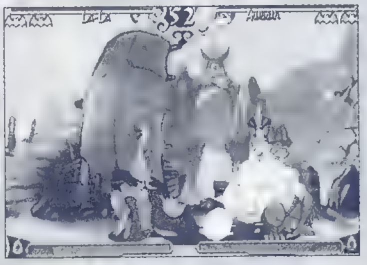
ヴァンパイアセイヴァーの各キャラクターには、本当にさまざまな動きができるキャラクターがいる。普通の2Dゲームのキャラというと、歩きの移動とジャンプぐらいのもの。

しかし、セイヴァーには地上ダッシュと、空中ダッシュがあるキャラがいる。いろいろな移動手段を持っているキャラは、慣れれば慣れるほど変幻自在に動けるようになっていく。テクニカルに動き回り、相手をほんろうする。それがテクニカルキャラクターの、他にはない独特の面白さだろう。

V・セイヴァーも攻略が進み、マニアックなキャラの動かし方が面白くなっている。それらのキャラ別攻略の前に、簡単に各移動手段の基本の考え方をまとめてみよう。

それぞれの利点を組み合わせてみる

ジャンプ攻撃は、正面の技をかわしつつ、相手に襲いかかるという点で有効である。しかし、一定の距離からでないと、うまく攻撃を当てるのが難しい。


小技で固めておいて……


低空ダッシュ。固めの継続に向いている。

だが、空中ダッシュは、ジャンプより横に長い移動をし続けながら、攻撃ができるという利点がある。これを、低空ダッシュで行うと、今度はジャンプ攻撃と違い、上からではなく横から攻撃を当てることができる。

つまり、低空ダッシュになると、地上攻撃に近い形になる。移動を兼ねた攻撃であるのがミソ。だからこそ、攻撃を当てつつ、相手を固めて攻めを継続することができる。

まとめると、相手の攻撃をかわしつつ攻撃の第一手をとるには、まずジャンプ攻撃、次に高めの空中ダッシュ攻撃が有効となる。

低空ダッシュや、地上ダッシュはそのままいくと、相手が適当に出した技に潰される恐れがある。そこで、一回相手をガードさせてから出すと、すぐ攻撃が出るので固めていける。攻めの継続に向いているのだ。

相手の技をすかしたり、潰しつつ攻めていくには、斜めジャンプ・空中ダッシュ、低空ダッシュ、地上ダッシュで的を絞らず、使い分けていくのが理想となる。

空中ガードに注意！

相手の防御手段を考えたとき、大きな問題は空中ガードである。ジャンプ攻撃・空中ダッシュはこれによってかわされてしまう。特に空中ダッシュは、こちらが空中ガードすることができないのでより不利になる。

そこでクローズUPされるのがダッシュ攻撃（地上走行系に限る）である。地上ダッシュは、移動しつつジャンプで逃げようとする相手を落とすことができる。地上走行ダッシュは、この点で大きく役立つのだ。


地上ダッシュはジャンプ防止を兼ねているものが多い。

その他のポイントとしては、連続技へのつなぎが注目ポイントである。V・セイヴァーで空中ダッシュが強くなったのは、連続技へつなぎやすくなった（ザベル、レイレイなど）のが大きい。

もちろん、連続技に一番つなぎやすいのはジャンプからで、地上ダッシュは小技からうまくつながないと難しい。


H・ダッシュは、連続技につながりやすく、ジャンプ攻撃に近い強さを持つ。

このような基本の論理を考えて、攻めを組み立てていくと、よりはっきり自分のキャラの動きが見えてくることだろう。

これからは接近戦でしょう! 対戦レイレイ 中華式 低空高速移動活用法 ～接近戦編～



低空ダッシュを接近戦で使用するようにうなり、攻撃力が倍増したレイレイ。強くなる要素はまだまだあるぞ!

担当：道士 桃

数カ月前にレイレイの基本戦法を説明したが、実はそれが大きく変化した。現在の主流は接近戦に比重を置いた、低空ダッシュレイレイだー!

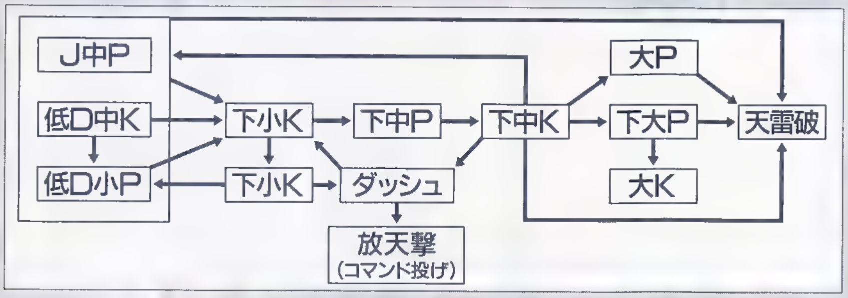
超接近戦重視型 中華娘

今回の攻略のテーマである低空ダッシュを有効に使おうとすると、接近戦が中心となる。遠距離、中距離では無駄とは言わないが、有効といえるほどではないからだ。

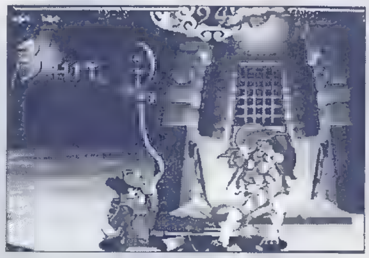
ということで、ここから先は、ジャンプや旋風舞などで近づいて、自分から攻められる状態だと思ってほしい。

では、接近戦の行動について、まずはフローチャートを見てほしい。

近づいてからの基本的な流れは、チャートの中心に見える、下小K→下中P→下中Kのチェーンコンボだ。このチェーンから、2択、3択に分岐する。このチャートにヒット、ガードの区別がないのは、どちらの場合でも関係なく分岐できるようになっているからだ。安定したダメージを与えるために、確実なチェーンに繋げてもいいし、ダウンさせないような状況で、常に2択、3択をかけて、相手を一気に畳み掛けるのもいいだろう。



では、下中Kからどのような分岐があるのか？基本的な選択肢は低空ダッシュ中K（低D中K）と地上ダッシュ下小Kの2つ。下中Kから、素早く低D中Kを出すことができれば中段攻撃となり、無敵である地上ダッシュ下小Kは下段と、強力な2択である。



下段チェーンを下中Kで止めて（ヒットしていても）…、



中段の低D中Kを狙うか…、



下段の地上D下小Kを狙って、常に2択をかけよう。

低空ダッシュと地上ダッシュ、一見すると簡単に見破られそうだが、両方をバランスよく使うと、なかなか見切れないようだ。どちらかだけに集中してしまうと見破られてしまうので注意。

チャートを見てもらえば分かると思うが、下中Kからどちらを選択しても、永遠とループさせることができる。相手をダウンさせることなく、常に2択をかけて、白ゲージを残したままノックアウトするのが理想だ。このループができるようになれば、基礎は出来上がった。

中華式大打撃機会

相手のガードが堅くなったり、大ダメージを与えたい場合には、他の選択肢を選ぶ必要がある。

ガードの堅い相手には、ダッシュ→放天撃（コマンド投げ）の連携が有効だ。完全無敵のダッシュからコマンド投げが来るので、強烈な連携といえる。無敵→無敵ではないが、通常技による回避はほぼ不可能で、一方的に投げ勝つであろう。



下小K2回からのダッシュ…、



放天撃は、通常技での回避は非常に困難。連携の中に組み込んでいこう。

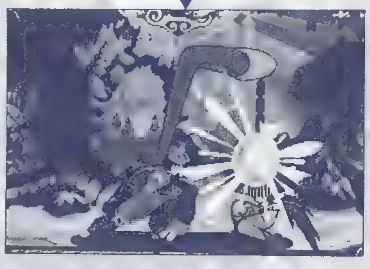
大ダメージを与えたい場合には、天雷破を狙う選択肢を選んでいく。チャート中では4通りの狙い方があるが、狙いやすいのは、下中K、低D中K、J(ジャンプ)中P→J中Kからの天雷破だ。

下中Kへ繋ぐチェーンから、天雷破をキャンセルで出すのだが、かなりの修練が必要だ。しかし、できるようになれば、非常に強力な連携となるだろう。

低D中Kから直接、天雷破を狙うのも効果が高い。低D中Kから下小Kの下段が来ると思わせておいて、中段が来るので、なかなかガードできないだろう。だが、天雷破の前に小技で割り込まれてしまうので、暴れるような相手には通用しないので注意。



下段チェーン中に素早く天雷破を入力すると…、



下中Kをキャンセルして天雷破(中段)が出る。かなり強力な2択だぞ。

ジャンプからの天雷破は、何度も説明したので、今さら説明する必要はないだろう(それだけ有効ってことだ)。

ほかに立ち大P(ノコギリ)、下大Pから天雷破に繋ぐルートがあるが、これはフェイントに近いものがある。隙の大きい技を見せて反撃を誘い、油断したところにキャンセル天雷破を狙うのだ。

これらの方法で天雷破を狙いガードされたとしても、レイレイの攻めはそこで終わる訳ではない。鉄球まで出してしまえば、相手に反撃の余裕はない。鉄球が降る中を、低空ダッシュやジャンプで攻め続けよう。

下段チェーンからの低空ダッシュによる連携は非常に強力だが、弱点もある。それは、下段から低空ダッシュに移る瞬間だ。下中Kの後に相手が暴れてしまうと、簡単に返されてしまう。そういった相手には、低空ダッシュの使用率を減らし、地上ダッシュ下小Kとジャンプの使用率を増やしてみよう。こうすることで、より低空ダッシュの存在価値が上がってくるぞ。

2つのダッシュで主導権を握れ!!
ザベル対戦攻略
低空ダッシュを生かすために、走れ!



低空ダッシュを絡めた攻めが強力なザベルだが、結局バックジャンプで安定…お互い手を出せずタイムオーバー、てなことにならないよう、相手を跳ばせない工夫が必要だ。

担当:C・LAN

ザベルの可能な、ジャンプから行える行動は実に様々だが、実際にその中で使用頻度の高い、有効なものとなると限られてくる。

空中ダッシュや必殺技各種(ES技、EX技含む)などを適度にちりばめれば、相手の意表を突くぶんにはいいかもしれないが、今やこういった「奇策」の類は基本的に成功しにくいのが実情。というよりも、いかにペースを保ち続けるか?という観点では奇襲はそれほど大きな意味を持たない。

純粋なリスク&リターンだけを考えると、ザベルのジャンプからの選択肢は「技を出す」と「ガード」の2つに集約される。

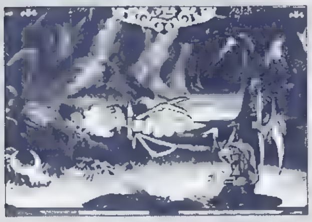
遠めでチクチク、ときおり跳び込んでレバー中パンチorジャンプガードで空中ガード後の反撃を狙う…非常に地味ながら、これだけでも闘えないことはない。しかしこれではダメージは受けにくくとも、与えることもできない。

前置きが長くなってしまったが、相手に接近できたときに、いかにラッシュをかけ、それを継続し、ダメージを与えるか、それが今回のテーマだ。ここでは「低空ダッシュ」そして「地上ダッシュ」の2つのダッシュを使ったラッシュを考えてみたいと思う。

低空ダッシュからの選択肢とその効果

低空ダッシュの利点は、接近と攻撃を兼ねており、しかもそれが迅速に行える点にある。もちろんやみくもに低空ダッシュを仕掛けても潰されたり逃げられるのがオチなので、空中ダッシュドリルや小足払いなどで相手の動きをある程度抑えてから…いいかえればザベル側が有利で、かつ相手との間合いが近いときに行うのがセオリーとなる。

低空ダッシュからのザベルの選択肢は、空中で出せる通常技と同じ数だけあり、それぞれを目的に応じて使い分けていくことになる。代表的なものを挙げていこう。

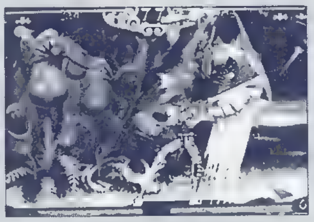


いくら強くてもしょせんは通常技。ただ迷いなしの小技連打にのみ負ける。

●ドリル

カタメを継続するのがその主たる目的。あと少しで相手を端に追いつめられそうなときや、無理に手を出してくる相手に有効だ。ガードされてもザベル側が有利なので、それを前提にして構わない。もしヒットしたら小技で刻むもよし、再び低空ダッシュでいくもよしだ。

また、ドリルヒット後の選択肢として有効なのがダッシュスカルパニッシュ。大ボタンで出せば、相手が地上にいれば投げが決まり、空中に逃げれば大パンチに化けて落としてくれる。昇龍系必殺技を出されてもコマンドの関係で勝手にガードしてくれる場合が多い。



大スカルパニッシュは相手に跳ばれてもこの通り。

●レバー下大パンチ

この目的は下ガード潰し。下ガードを潰すだけならばレバー下中パンチでもいいのだが、大パンチは着地後小技につなぐことができる。大パンチがヒットしたら「小↓中↓大足払い」や「小足払い×2↓イービルスクリームorデスボルテージ」のコンボを確実に決めたい。

なお、レバー下小、中パンチからも一応コンボにつなぐことが可能だが、打点とタイミングが難しめ。

また、レバー中パンチはリーチがあって出が早く、逃げ低空ダッシュから当てられる唯一の技。攻めには不向きだが、あと一撃でKOまたはノックダウン、なんてときには非常に有効だ。

●大キック

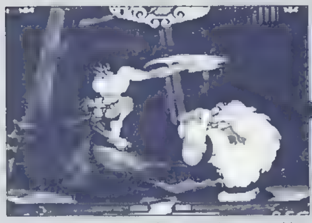
大キックの利点はリーチが長いこと。ゆえにこれを使うのは少し間合いが離れているようなとき。3ヒット技なので当たれば大きく、地上で楽々コンボにつなげられるが、そのぶんGCされやすいという弱点もある。

この技は相手に近づいてからではなく、接近手段として使うのに向いている。その場合は低空ダッシュのほかに、バックジャンプの下降中に出すのもいい。

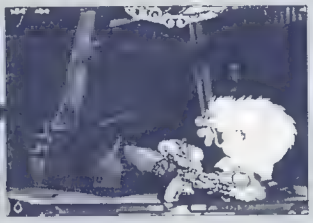
●中パンチ

レバーなしの中パンチは真横に出るため、地上の相手には基本的に当たらない(アナカリスやジェダなど、一部の背の高いキャラが立っているときのみ当たる)。

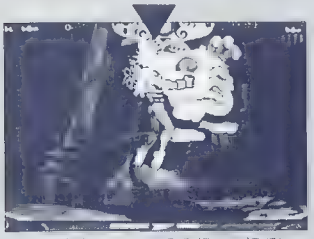
当たらなければ意味がない…のではなく、当たらないからこそいいのだ。そう、中パンチの目的はズバリ「すかし」である。



低空ダッシュの中パンチで立たせて着地。ここから…、



小足払いからのチェーン。



これを警戒されたり、GC狙いの相手にはスカルパニッシュ。

中パンチで立ちガードを誘い、足下にそのまま着地して、小足払いからのチェーンコンボを決めてやる。

相手が慣れてきちんと下ガードするようなら、スカルパニッシュに変更する。

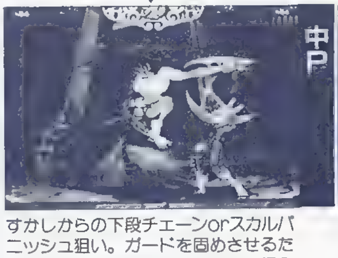
ただしこれは相手が何でもいいから技を出せば落とされてしまうので、しつこく狙うものではない。特に高性能な割り込み技(昇龍系、ギガバ

●低空ダッシュからの3本柱

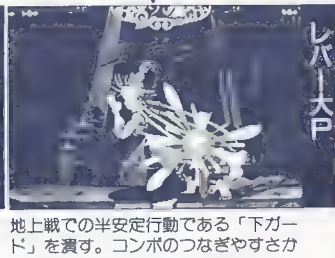
低空ダッシュ

すべての起点はここ。低空ダッシュを近距離から行うためには、相手を小技やジャンプ攻撃などで抑えてから行うのが基本。

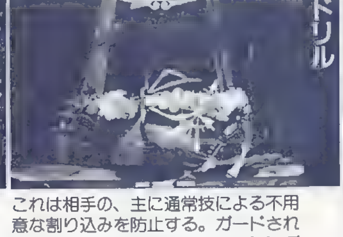




すかしからの下段チェーンorスカルパニッシュ狙い。ガードを固めさせるために上の2つを何度か見せてから行うと成功しやすい。小、大パンチなど、当たらない技なら何でもよい。



地上戦での半安定行動である「下ガード」を潰す。コンボのつなぎやすさからここではレバー下大パンチにしてあるが、小、中パンチでも一応可。間合いが近すぎると小パンチ以外当たらず。



これは相手の、主に通常技による不用意な割り込みを防止する。ガードされてもOK、という保険付き。タイミングをずらせば裏回り(めくりではない)もできる。

ーン、デスハリケーンなど）を持ったキャラには厳禁ーとまではいかないが、少し使用を控えるべきだろう。

低空ダッシュからの主要な選択肢はこの4つになるが、ただこれらをアトランダムに繰り出すのではなく、常に相手がどう動くか?ということも考えて臨みたい。

例えば①ドリルで相手の技を潰しておいて、②ガードを固めさせてレバー下大パンチで下ガードを潰し、③立たせて中パンチすかしからの下段チェーンを狙い、ここで相手が再び手を出してくるなら①、反応してガードしているならすかし投げ……というふうに、相手の心理を先回りするように動くことも大切だ。ときには攻めを中断して様子を見たり、強引にデスボルテージを撃つのがいいときもあるだろう。実際にはそうそう完璧にいくものではないが、そういったメンタルな部分も意識していくようにしたい。

げに恐ろしきは空中ガード そこで地上ダッシュ

低空ダッシュを絡めた攻めは確かに有効ではある。しかし実はこれは「ある行動」によってすべて回避されてしまうのだった。それは、このゲームにおいて様々な局面で非常に優れた防御手段となってくれる「空中ガード」である。



ジャンプガードで低空ダッシュからの攻めはすべて回避。まいった。

そこで相手を地上に張り付けておくために有効なのが、地上でのダッシュ攻撃である。

ザベルのダッシュ技はしゃがみ技だが、カタメから素早く出せば、相手のジャンプを封じることができる。

おすすめしたいのが、しゃがみ小パンチor小足払い×2からのダッシュ攻撃。連打キャンセル効果でガード硬化が長くなり、相手が跳びたった瞬間にダッシュ技がヒットするのだ。

ここで使うダッシュ技は、パンチ全般。このうち大パンチは確実に相手が跳ぶとわかっているときに使う。しゃがんだ相手には当たらないし、ガードされた後の状況もいまいちなのでバクチ性が高い。

そこで通常使うのは小、中パンチ。これらを出すときは深く当てることなどは考えず、とにかく最速で出すこと。でないと跳ばれてしまう。

しかしいくらジャンプを封じるといえども、そこでいったん仕切り直しになってしまうのでは同じこと。多少のダメージは覚悟の上で「満を持して」跳ばれてしまうだろう。そもそもジャンプを封じるだけが目的ならばこちらもレバー中パンチで十分。

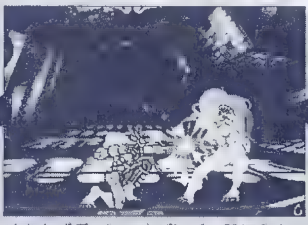
そこで、だ。小技2発からのダッシュ技は、相手が跳ぼうとした瞬間か、こちらのタイミングが完璧ならば、跳ぼうとしたところに「地上で」ヒットする。

この「地上で」というのが実は重要。ダッシュ小パンチのみ、ヒット後に目押しで再び小技につなぐことができるのだ。つまり「（ダッシュ小パンチ→）小足払い×2→イービルスクリームorデスボルテージ」というコンボが確定するのだ。余談だが、ダッシュ小キックからも小技につなぐことができるが、小パンチよりも難しく、またこの場合には跳ばれてしまうので却下。

ダッシュ小パンチのタイミングが早すぎると地上でガードされてしまうし、毎回正確にダッシュ小パンチから小足払いにつなぐのも難しいが、これができれば相手の「ジャンプ」という逃げ道を封じることができ、低空ダッシュからの攻めが真価を発揮するというものだ。



小足払い×2でまず固める。2発というのがポイント。



すかさずダッシュ小パンチ。跳ぼうとする相手にしっかり地上でヒット。



そしてここから目押しで小足払いにつながる。あとは、ね。

また、これに似た技にレバー前小パンチがある。やはり跳びかけの相手に地上で当てることが可能で、つまりキャンセルデスボルテージまでつながる。ただこれは決め打ちになってしまうので完全に読み切っていないと使いにくい。

例外野郎免許皆伝

ザベルの低空ダッシュからの攻めは相手キャラによってやりやすさが大きく変わってくる。こういった例外的なキャラは実は結構いたりする。

〈背が高いキャラ〉

・アナカリス、ビクトル、ジェダ

この3キャラに対しては低空ダッシュからの中パンチでのすかしが狙いにくい。立ちガードされると当たってしまうのだ。また、低空ダッシュが限界近くまで低いと、ビシャモンとデミトリにも当たる。

〈背が低いキャラ〉

・キュービィ

しゃがまれると低すぎてレバー下大Pでの下ガード潰しができない。厳密には完全に不可能ではなく、低空ダッシュが究極まで低ければ当たる。

〈昇龍キャラ〉

・デミトリ、モリガン、リリス

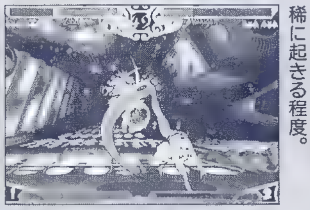
この3キャラには低空ダッシュからの攻め自体が成立しないので、地上の牽制とガードジャンプなどでじっくりと。

ザベルの空中ガードは最強 何と地上技もガードする!?

普通地上で出された技を、空中ガードすることはできない。実に当たり前のことだ。しかしザベルのみ地上技も空中ガードできてしまうのだ。

ただしかなり特殊な状況下でなくてはならない。それは、**ジャンプ小・中Pの引っ込みぎわ**である。なぜかこの状態のみあらゆる打撃技をガードすることが可能。

とはいえ最強ガード状態はほんの一瞬。低空ダッシュ中Pでのすかしを狙ったときに稀に起きる程度。



これが決定的瞬間！ジャンプ小・中パンチ（レバーなし）の引っ込み際に…。

これだけは覚えようダッシュからのコンボ

本文中ですでに触れたものもあるが、低空、及び地上ダッシュからのコンボでぜひマスターしてほしいものを挙げていこう。なお、小足払い×2→デスボルテージはキャンセルなしでもつながる。また「小足払い×2」の部分は、「小足払い→立ち小キック」に置き換えてもよい。デスボルテージを使う場合は少しやりやすくなるだろう。

●低空ダッシュ大キック→中足払い→EX技

相手の状態によって大キックが1～3ヒットの範囲で変わるので着地のタイミングを計りづらい。最低限3ヒット時は確実に決めるように。なお、中足払いのかわりに小足払い×2でもよい。

●低空ダッシュレバー下大パンチ→小足払い→中足払い→大足払い

相手との間合いが近ければ着地後「小足払い×2→EX技」も可。

●ダッシュ小パンチ→小足払い×2→EX技

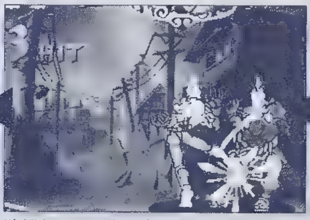
難しいのはダッシュ小パンチからの目押しのみ。低空ダッシュモードを円滑に行うためにも必要。要練習。



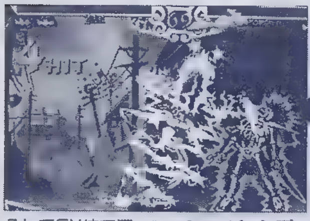
写真じゃわかりにくいけどダッシュ小パンチ。



そして小足払いにつなぎ…、



連打キャンセルで立ち小キックへ（小足払いでももちろんよい）。



そしてEX技でフィニッシュ。ジャンプの代償にしてはこれは痛すぎる！

冥王を救済せよ
ジェダ対戦攻略

中距離からの跳ぶ四大原則



中距離からガンガン攻めて殺られる前に殺る精神を身につけよう。

担当:MVP

「まずはディオ＝セーガを置いて、相手の様子を見て…」
「うぉっ、そこで跳んできたか！」
「じゃあ今度はまず立ち大Pでジャンプをさせないでおいてから跳ぼうかな」
「なに〜、大Pの戻りにダークネスイリュージョンをくらっただと！」

堅実に攻めようとして、ディオ＝セーガ（以下セーガ）を置いてから、という戦法にとらわれている人はいないだろうか？

対空が弱い、ダッシュとの2択状況を作ろうとして中距離でも、もじもじして地上技に頼ってはいないだろうか？今後のセイヴァー世界を生き抜いていくには、これらの戦法にこだわるのはあまりにも無謀だ。

今度必要とされるのは、強キャラに見られるような圧倒的なラッシュ力である。ジェダの弱点をカバーするのはラッシュをガンガン狙いにいくことだ。いつまでも対応型では相手の攻撃をさばききれない。多少強引にラッシュに持ち込むようにしよう。

セーガの危機

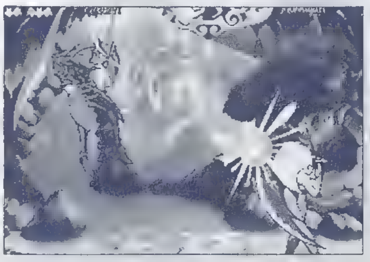
セーガ、それはジェダの攻めの起点となる第1手のもの、となるはずだが、それは少し昔の話。今では危険いっぱいで「本当に使う理由があるのか？」というぐらいの技になってしまった。

その理由は、

①設置までにリスクが多い
②例え置いてもそれが合図となって対応されやすい

というのが原因。

代表的な設置パターンである、ジャンプ→滑空中P→セーガの連携を見てみると、ズバリ2カ所で反撃をくらう可能性がある。滑空中Pのところとセーガのところだ。



滑空中Pのところでくらう可能性もある。

滑空中Pは地上技で、セーガはジャンプ攻撃によって返される可能性がある。単純な確率論からいけば、2分の1かける2で4分の1。セーガがきちんと置けるのは4分の1。つまり4分の3の割合で失敗→ダメージをくらうのである。

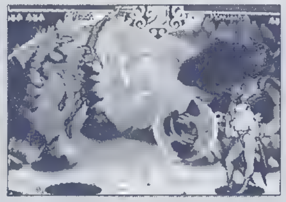
ではセーガを置いた後のことを考えてみよう。

相手にしてみれば当然セーガを盾にした攻撃に対処してくるはずで、ガードキャンセルや立ち通常技、空中ガード等で返そうとするだろう。

ジェダ側から見ればそういった防御に精神を集中した相手に攻めにいくわけで、これは当然失敗になる確率も高くなるわけだ。

ダッシュ攻撃と地上下段技との2択をかけるにしても、その位置からの地上下段技はたいして痛いものがなく、相手の注意も大半がダッシュ攻撃に集中していることが多い。

このように設置するところから一連の攻めにいたるまで返されるポイントがいくつもあるのに、ジェダ側がダメージを奪うポイントは少ない、という結論が出てくる。



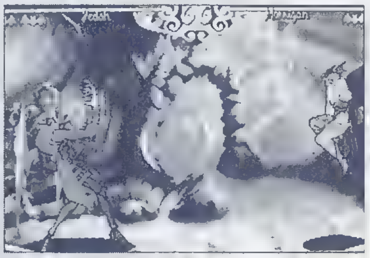
がんばって置いたセーガには少しの利点しかない。

新セーガ設置法

「新」というには非常に心苦しいが、今だから使える、というセーガの置き方を見てみよう。

①ジャンプ→セーガ
②地上から大セーガ

どちらも2分の1の確率でセーガを設置できる。ある程度相手との距離をとって、相手の様子を見つつセーガを出せるので設置しやすいだろう。



遠目で地上から出すのが結構置きやすいかな。

セーガの意味と頻度

セーガを置くのはこのようにいろいろ考えないといけないわけだが、実際に置いたセーガにどれだけの意味があるだろうか？

セーガを置いた意味は「それ以上前には来させない」というのが正解であろう。ショートダッシュでそのセーガの下まで移動することでジェダの背後スペースを作れる。つまり端に追い込むのに一役買ったというわけだ。

相手の目の前に置ければ、ショートダッシュやジャンプをすることでそこからもう接近戦に持ち込めるようになる。

このように置ければそれなりに効果があるセーガ、どれくらいの割合で使っていけばいいのだろうか？

ジェダの真価はやはり接近戦でのゆさぶりにあるのを考えると、セーガを置かなくてもジャンプや直接ダッシュ攻撃をしかければいいのも事実。よって、基本的にこれら直接的行動をとっておいて、そのなかにセーガを混ぜてより端に追い込みつつ接近戦をしかける、という感じでセーガの頻度は「メインでなくサブ」的な行動と考えるといいだろう。決して攻めの第1手ではないので注意したい。



セーガがないほうが逆にヒット確率が高いという話も…。

地上技理論

中距離からのジャンプ防止の牽制技について考えてみたい。

まず立ち大P。これはもうほとんど封印したほうがいいというぐらい価値がない。

確かに出が早く、相手をジャンプさせない点において非常に優秀なのであるが、空中ヒットした場合、多段技の性ゆえ小パンチ1発分ぐらいのダメージしかない。しかもどの状況でガード、ヒットさせても相手が有利。近距離で空中ヒットした場合、下手をするとチェーンコンボやES必殺技をくらってしまうのだ。

このように一見使いやすい技である大Pは、こちらにとってあまり有益な結果を残さないので、ほとんど使わなくていい。

次にしゃがみ中K。下段でジャンプ防止にもなるこの技は、かなり使える技だが多用はできそうにない。その理由は、その後の選択肢の幅がジャンプするか様子見、もしくはネロ＝ファティカくらいしかないのである。ややリーチ面でも、後述する立ち中Kや立ち中Pに見劣りするのもいただけない。つまり技の戻りが遅いため、その場しのぎの技なのである。判定はいいものを持っているので要所要所では使おう。

今回のおすすめは立ち中K。リーチと出の早さ、戻りの早さに優れているので多用できる。少し強引だが、ダッシュ攻撃にいくことも可能なので使っていこう。

最後に立ち中P。しゃがみガードをしてる相手にスカる可能性がある（キャラによる）が、その際に攻撃をくらうというのは実際にはあまりない。魅力なのは必ず出すときに立ち中Kをチェーンで入力しておくことでより多くのダメージが奪える点。



その後の状況を重視して立ち中Kを使っていきたい。

このように、しゃがみ中Kと立ち中K、立ち中Pを使っていくが、できれば立ち中Kを一番多く使うのが理想。地上牽制技は当てたところで「所詮中攻撃」なのでダメージが少ない。よってその技を当てたという事実よりも、その後、自分が有利になって攻められるかというほうが重要となる。

中距離からの選択 "跳ぶ四大原則"

何で今までセーガの危険性や地上技の多用の否定をしてきたのかというと、すべては冒頭で書いた通り、わざわざ危険を冒してじっくりと攻めるよりも、素早く接近してガリガリとラッシュをかけてほしいからである。やはりインパクトダメージシステムから考えれば、そのスタイルになるのは当然である。

そういうわけで今度はいかに中距離から近づくか、ということにスポットを当ててみよう。

今までにいろいろな接近手段を書いてきたが、ここで一挙に表にまとめてみた。

このなかには今までに書いたが載っていない戦法が若干あったり、逆に今まで載せていない戦法もある。

また、使用頻度というのはあくまで目安なので、この割合で使え!!というわけではない。

跳ぶ四大原則

中距離からとる行動、それはすべて地から足が離れている。それを大別すると4つ、

①ジャンプ→滑空
②ジャンプ
③ダッシュ
④滑空（超低空）

になる。

①、②は安全に近づく、③はやや返されやすいが相手を端に追い込みやすい、という考え方ができる。でもやはりすべてを使えば使うほど有効であろう。有効な駒は多いほどいい。

これらを使って徹底的に近づこう。


様々な戦法ですぐに近づこう。

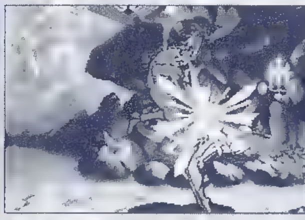
新戦法紹介

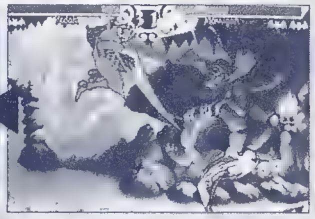
では表に載っているもので今まで説明していなかったものについて紹介していこう。

①昇り中P→中K

以前紹介したものの進化バージョン。中Pが空中ガードされた場合は中K↓大Pにして地上に引き戻し、中Pが地上ヒットした場合は中Kを一度空振りし、着地際でもう1度中Kを出しジャンプ攻撃をする。

この入力はかなり早めに行っていかないといけないが、できるようになるとかなり有利だ。昇りジャンプ中Pはジャンプ封じにもなっているので、どんどん使って相手を押さえ込んでいこう。


降りに中K．ここは中K→大Kの空中チェーンにしてもいい。


昇り中Pの後、チェーン入力で中Kを空振りして…、

②空中ガード↓滑空中K↓中P

これは相手の頭上まで空中ガードで近づき、滑空して相手の後ろから中K、そして中Pを続けて出して着地するというもの。

滑空後の中Kはほんの少し待ってから出して相手になるべく当てるようにしよう。個人的感想だと相手方向にレバーを入れて中Kを出すと振り向いて中Kを当てやすいような気が…。

この連携は相手の後ろに回ってから攻めるので対空技をややくらいにくい。よって素直に中Kで跳び込みをしかけるよりもヒット確率が高い。

今回はページの都合でここまで。次号で接近戦を扱うぞ。

〔中距離からの選択〕

行動	内容	使用頻度
●ジャンプ→滑空（かなり高め）（やや遠距離から）		
①大Ⓟ→セーガ	〔空対空で大Ⓟ〕	1
②中Ⓟ→セーガ	〔中Ⓟは当てやすいが返されやすい セーガのところで割り込まれやすい〕	4
②中Ⓟ→大Ⓚ	〔上の逆。セーガに割り込んでくるとき〕	3
③中K→大Ⓚ	〔対地能力の高い中Ⓚから めくりにもなる大Ⓚで着地〕	5
③中K→投げ	〔上と対称。大Kに割り込んでくるなら投げ、投げに割り込んでくるなら大Ⓚ〕	2
●ジャンプ		
①昇り中Ⓟ→中Ⓚ→中Ⓚ	〔中Ⓚが空振りで着地際に中Ⓚ〕	5
①昇り中Ⓟ→中Ⓚ→大P	〔相手が空中ガードしていたとき〕	3
②空中ガード→中Ⓚ	〔着地寸前で中Ⓚ〕	4
②空中ガード→滑空（相手の上で）→中Ⓚ→中Ⓟ	〔めくりで中Ⓚ。そして中Ⓟで着地〕	5
③セーガ	〔ジャンプで様子を見てから中で出す〕	3
●ダッシュ		
①中Ⓟ	〔相手が地上にいると思ったとき、チェーン可能〕	4
大Ⓟ	〔いつでも可。スカること有〕	5
②ガード	〔ショートダッシュで近づくだけ。セーガがある時に有効。ここから下段を狙っても可〕	4
●滑空（◆◆で超低空を使う）		
①大Ⓟ	〔いつでも可〕	3
大K	〔一気に近づき接近戦。めくりも可〕	4
②投げ	〔何もせず着地して投げる。つぶされやすい〕	2

いつかは当たるバクチ法

今回一押しの契約パターンがこの2つ。

①ダッシュ大Pから
②ダッシュ大Kから

①のものはどこからでも狙いやすく、相手がダッシュ大Pを空中でくらってくれた場合、さらに逃げにくくなる。

②は間合いが重要。ぎりぎり大Kを当てる感じでそこからつかもう。ダッシュ中Pからでも可。②は相手がガードに集中していると決まりやすい。ただしジャンプで逃げやすいので多用は禁物。


ダッシュ大Pの後に契約。面白いほど決まる。

次は血の池のパターン。

●セーガから

これは空中からの中セーガ、もしくは地上から大セーガのどちらかのセーガで相手の前ジャンプを封じておいて、すぐに血の池を出す。

これは相手がジャンプで逃げようと思ったときに事前のセーガにより、ほぼ前方には跳んでこないという、非常に安全な血の池である。

安全だから何度使ってもよく、相手がくらえばラッキーって感じで多用しよう。


セーガを盾に適当に血の池。くらってくれたらラッキー。

知っていれば 意外なところで役にたつ
飛び道具と2P側に関する知識

何げなく対戦していると気がつきにくいシステム上の小ネタを紹介しよう。

担当：セイヴァーチーム

今回は、飛び道具についてと、2P側だけで可能な小ネタを紹介しよう。

飛び道具の性能

まず最初は飛び道具について。セイヴァーでは飛び道具同士が接触すると、単純に相殺されるだけでなく、飛び道具同士の相性によってさまざまな結果が生じる。その結果は意外に複雑なので、まずは下の一覧表を見てみよう。

接触判定について

各飛び道具には、勝敗について5種類の属性が決められている。飛び道具同士が接触したときは、それぞれの属性の相性で勝敗が決定されるものと考えればよい。

例を挙げてみよう。

①絶対勝ち

絶対勝ちの属性を持つ飛び道具は、他の属性の飛び道具を一方的に打ち消す。ちなみに、絶対勝ちの飛び道具同士は接触せず、スリ抜ける。

②絶対負け

絶対負け属性を持つ飛び道具は、他の属性を持つ飛び道具に必ずかき消される。ただし、相手の飛び道具が押し合いあるいは一発勝負属性で、かつ自分が後から撃った場合、もしくは自分の飛び道具がEX版だった場合のみ、相手の飛び道具を相殺する。

ちなみに、絶対負け属性の飛び道具同士は互いに消滅するが、バレッタのミサイルのみ例外（欄外参照）。

③押し合い

押し合いの属性を持つ飛び道具同士が接触した場合のみ、飛び道具の押し合いを行う。押し合いは、後から出したほうが先に出したほうを押し返すものの、最終的により長い残存継続時間を持っているほうが画面に残ることとなる。

④一発勝負

一発勝負属性を持つ飛び道具が、相手の一発勝負もしくは押し合い属性を持つ飛び道具と接触した場合は、その飛び道具の継続時間に関わらず、後から出したほうを「必ずかき消す」。ただし、ES版飛び道具だけは、先に出しても必ず勝つ。

⑤スリ抜け

スリ抜け属性の飛び道具は、他の飛び道具とは決して接触しない。

上手な属性の使い方

最後に、飛び道具に関する知識を実戦で活用していく方法を少し紹介しよう。

①デミトリ戦

カオスフレアを撃った直後、すぐにダッシュで消えてから目の前に現れて選択をかけるデミトリに対しては、押し合い属性を持つ飛び道具を遅目に撃ち、自分の目の前に「弾の押し合いによるバリア」を張っておくと有効。デミトリが出現すると同時に押し合っている自分の飛び道具に当たってくれる。

②レイレイの暗器砲

一発勝負の属性を持つレイレイの暗器砲。気絶暗器を相手の飛び道具に対して後から出し、相手の飛び道具を貫通させる。空中系の飛び道具に対してある程度狙っていける。

③空中ソウルフィスト

モリガンの「空中」ソウルフィストも一発勝負の属性を持つので、後出しが重要。特に、デミトリ戦では地上カオスフレアと撃ち合いになるケースも多く、少し気をつけるだけで、かなり撃ち合いが有利になる。

飛び道具の性能表

		勝敗	本体ダメージによる存続	速度	継続時間	言霊返し	返響器
カオスフレア（地上・空中）	弱	押し合い	×	3.0	80	○	○
	中			4.0	80		
	強			5.0	80		
	ES		○	6.0	60		
ドラゴンキャノン		絶対勝ち	○	10.0	∞	×	×
ソウルフィスト（地上）	弱	押し合い	×	4.0	52	○	○
	中			5.0	72		
	強			6.0	88		
	ES		○	7.0	104		
ソウルフィスト（空中）	弱	一発勝負	×	4.0	∞	○	○
	中			5.0			
	強			6.0			
	ES			7.0			
フィニッシングシャワー		絶対負け	△	14.0	∞	×	×
王家の裁き	ノーマル	絶対負け	×	2.5	∞	○	○
	ES			2.0/2.5/3.0			
棺の舞い(ノーマル・ES)		スリ抜け	×	——	——	×	×
ファラオマジック系		スリ抜け	×	2.5	∞	×	×
ESキャットスパイク		一発勝負	○	6.0	∞	×	×
絡め魂（地上）	弱	絶対負け	○	5.0	∞	×	△
	中			6.0			
	強			7.0			
	ES			8.0			
絡め魂（空中）	弱	絶対負け	○	3.0	∞	×	△
	中			4.0			
	強			5.0			
	ES						
閻魔石		スリ抜け	×	5.0	∞	×	×
ソニックウェーブ	弱	絶対負け	×	3.5	18	○	○
	中			4.1	24		
	強			4.5	30		
	ES		○		64		
ポイズンブレス		スリ抜け	×	——	※25	×	×

		勝敗	本体ダメージによる存続	速度	継続時間	言霊返し	返響器
暗器砲	弱	一発勝負	○	6.0	∞	○	○
	中			6.5			
	強			0.75			
	ES			5.0			
返響器	弱	弾ね返す	×	3.5	16	×	×
	中			4.1	24		
	強			4.5	30		
	ES				92		
ディオ＝セーガ（地上・空中）	弱	絶対負け	×	4.0	26＋64 (飛行)(停止)	○	○
	中						
	強						
	ES		○				
ソウルフラッシュ（地上・空中）	弱	押し合い	×	1.0	48	○	○
	中			3.0	16		
	強			6.0	8		
	ES			1.0	80		
QJ		絶対勝ち	×	3.0	240	×	×
＋B		スリ抜け	△	6.0	∞	×	×
スマイル&ミサイル（上・下）	弱	絶対負け ※	○	3.0	48	○	○
	中			4.0			
	強			5.0			
	ES			6.0	60		
ハッピー&ミサイル	弱	絶対負け ※	○	1.75	∞	○	○
	中			4.0			
	強			4.8			
	ES			6.0			
クールハンティング		絶対勝ち	×	8.0	∞	×	×
グルーミーパペットショー		スリ抜け	△	——	∞	×	×

備考：①「本体ダメージによる存続」欄の△は、ダメージを受けた後も攻撃判定は続くものの、クリーンヒット時よりも攻撃力が落ちることを指す。
②速度は1/60秒間に進むX軸のドット数のことを指す。
③継続時間の単位は1/60秒。∞は画面外に消えるまでのことを指す。
④「返響器」欄の△は、弾は止まるものの弾ね返せないことを指す。
⑤バレッタのハッピー＆ミサイル、スマイル＆ミサイルのみ、「絶対負け」の飛び道具に対して後発すると、先発の飛び道具を打ち消して進む。

2Pならできること 2Pにしかできないこと
～画面端での位置入れ替え～

対戦中、画面端にいるのに、なぜか左右が入れ替わっていると思ったことはないだろうか。次のネタは、画面端における左右の位置入れ替えについてなのだ。

2P側の特権

2P側で相手を画面端に追い詰め、足払いなどでダウンさせた後、相手のほうにレバーを入れっぱなしにすると、なぜか起きあがる際に、左右の位置が入れ替わってしまう。

これは、プレイヤーの位置が左か右かに関わらず、なぜかスタートする際に2Pスタートボタンを押したほうにしか適応されない。1Pスタートでは不可能なのだ。

この他、画面端でしゃがんでいるキュービィをジャンプで跳び越えることができたりと、2P側ならではの特権がいくつか見つかっている。



画面端でダウンしている相手のほうにレバーを入れていると…、



なぜか左右が入れ替わる。ただし、2Pスタート限定。

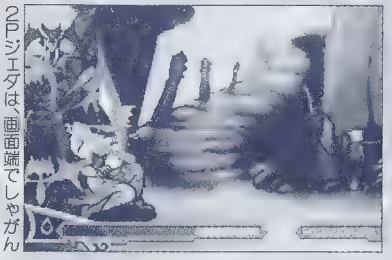
キャラごとの行動

さて、ここまではほとんどのキャラで可能な行動だが、キャラによっては、2P側だけが可能な凶悪（？）戦術も発見されている。いくつか紹介してみよう。

①ジェダの場合

ムックでも少々触れているが、2P側のジェダは、ダッシュ攻撃で壁際の相手の、さらに背後を取ることが可能。ダッシュ攻撃が大きな武器であるジェダにとって、2P側で始めることは重要な要素であるのかもしれない。

ちなみに、ダッシュ攻撃だけでなく、空中ダッシュやダークフォース中の移動でも、位置の入れ替えは可能である。



2Pジェダは、画面端でしゃがんでいる相手をめくることが可能。

②アナカリスの場合

高度の調整はやや難しいが、斜めジャンプ中レバー斜め下＋キックも、2P側のみ画面端の相手との位置入れ替えが可能。これも、ラッシュへの組み込み方次第で、かなりの威力を発揮する。



2Pアナカリスは、この後相手の背後に着地できる。

③移動系の技

ガロンのクイックムーブ、バレッタのテルミーホワイ、レイレイの前方ダッシュなどの前方移動技も、やはり2P側のみ画面端の相手と位置を入れ替えることができる。

特に、レイレイの前方ダッシュ後の攻撃は、消えた後の時間によって正面と裏が交互に入れ替わるため、判断が難しい。

代表的なものは以上だが、現在わかっている各キャラクターの「2Pのみの位置入れ替え行動」を表に示しておいたので、参照してほしい。

また、これらの行動のほとんどが「しゃがんでいる相手限定」であることもおぼえておこう。



2Pレイレイの前ダッシュ。正面に現れるか、それとも裏か？

画面端にいる相手と位置を入れ替える方法(2P専用)

キャラ名	方法
ジェダ	・ダッシュ ・ジャンプ ・空中ダッシュ（△） ・ダークフォース中の移動
キュービィ	・C→R（△） ・+B
アナカリス	・ジャンプ中⬇or⬋+K（△）
ビクトル	・中ギガバーン ・前ジャンプ攻撃
レイレイ	・ダッシュ→攻撃（△） ・旋風舞（◎）
ガロン	・クイックムーブ ・中クライムレイザー ・空中ビーストキャノン

キャラ名	方法
フェリシア	・中or大キャットスパイク ・ヘッドライド→下りる(△)
オルバス	・ダークフォース中の移動
デミトリ	・デモンビリオン
バレッタ	・テルミーホワイ ・ジェラシー&フェイク(GC)
リリス	・ハイジャンプ攻撃（※） ・中or大メリーターン（※）
モリガン	・バーチカルダッシュ（※）

備考：カッコ中の◎は、1P側でも可能なもの、△はやや難しいもの、※はしゃがんでいるキュービィ、バレッタ限定をそれぞれ指す。

さらなるダメージを求めよう
反撃して強くなれ
応用編

より大ダメージを狙うことと、確実にダメージを与えることが今回の目標だ。

担当：P・鈴木

さらに大ダメージを与えていこう

今回は、今までに覚えた反撃可能技に対して、より大きな反撃を考えていこう。

●ダークネス
●ルミナス
●おばあちゃーん(バレッタ)

―今までの反撃―
はね返って着地する前にダメージ大きい技を1発当てて、引き続き攻める。

―チャレンジせよ―
はね返って着地した一瞬を狙ってダッシュ攻撃からの連続技を決めていく。

非常にシビアなタイミングではあるが、これら3つの技には着地際に隙がある。大ダメージを与えるにはこの一瞬の隙を狙わなくてはならない(→絶対というわけではないが)。相手キャラの着地際にダッシュ攻撃を重ねる、この高等テクニックを君はマスターできるだろうか。

慣れてきたら、



隙の小さな技をガードして、



ダッシュ攻撃から大ダメージを狙ってみる!!

●バットスピン
●デモンクレイドル空振り
●ローリング系(フェリシア)
●シャドウブレイド
●シャイニングブレイド
●デスハリケーン
●デスボルテージ
●鬼炎斬
●クライムレイザー

などの攻撃に対しても、ダッシュからの反撃を狙っていきたい。これで勝率は1割上がるだろう。

確実にダメージを与える

逆に、確実にそこそこのダメージを与えられる技も覚えておきたい。昇龍系をガードした後に、着地を待たずに反撃するのだ。

●デミトリ
ESダッシュデモンクレイドル。コマンドは、→→↓↘+PP。素早く入力しよう。ただ、あまりに間合いが近すぎる場合は、カス当たりしかしないので間合いを覚えたい。



→→↓↘+PPと入力すると、斜め方向のクレイドルが出せる。

●モリガン、リリス
イリュージョン系。コマンドを正確に入力さえすれば、さほど難しくない。空中ガード後の反撃にも使っていこう。

●ガロン
ESクライムレイザー。時間的に余裕があるならESビーストキャノンも有効だ。

●フェリシア
ダンシングフラッシュ。空中にいる相手もつかまえてくれるので信用できる。バックラーに化けないように注意。

●ザベル
デスボルテージで決まり。空中ガード後の反撃にも使えるのが強い。

●ビシャモン
居合斬り→とが首さらし。着地前に居合斬りを当てると相手はダウンするので、すかさずとが首で追加ダメージを狙おう。居合斬りのためが完了してないときは、大の絡め魂で代用しよう。



これを覚えればザベルはさらに強くなるはず。

●アナカリス
ESコブラクロー。そこまで大ダメージは与えられないが、相手を画面端に追い込めるという点で効果的だ。

●サスカッチ
ESビッグタイフーン、ESビッグタワー、ビッグアイスバーンのいずれか。状況に応じて使い分けていこう。

●ビクトル
ESギガバーン。他にもESメガフォーリッドも使える。ただ、どちらもそこまで出が早くないので注意しよう。

●レイレイ
残念ながら、特にない。天雷破を混ぜることにより相手のガードミスを誘うのはいかがだろう。

●オルバス
オルバスも残念ながらないようだ。アワーを出しておくなり、大足払いで転ばせておくなりするとその後の展開は有利にはなる。

●ジェダ
ジェダが最も厳しい。ツメを出して当たる状況ならいいのだが…。小攻撃を当てた後の相手の着地際を攻めるというのはいかが?



レイレイ、ジェダ、オルバスは着地に反撃するのがモアベター。

●リリス、モリガン
ESシャドウブレイド。ダクネスが苦手な人はこちらで対抗しよう。ダメージはまあまあ。しかもリリスは相手を落とすことがある。つかん。



まあまあ減る、ESファイア。たまには対空にも使おう。

●キュービィ
ESのC↓R。当てた後は起き攻めもできるので、強力な技だといえるだろう。

●バレッタ
ためが完了しているなら、ESバズーカがいい。時間的に余裕があるならクールハンティングを使うのも悪くない。ほぼ密着ならESファイアも考えられる。

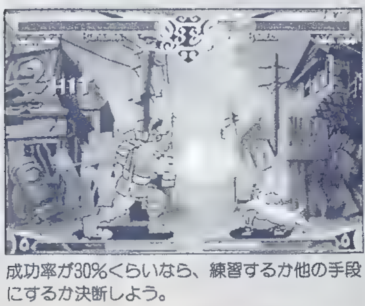
目安は成功率×ダメージ

反撃1つとっても、「ダメージは大きいが難度も高い」ものと、「難度は低いがダメージもそれなり」というものがあるわけだ。各自、どちらが自分に向いているか考えるといいだろう。

その目安は、「成功率×ダメージ」。この数値が高いほうが自分に向いていると思われる。

100%成功する10のダメージと、50%成功する25のダメージとなら、後者の成功率を上げたほうが上達は早い。

このように指針を出してみよう。"反撃"というプレッシャーを相手に与えておくことはとても重要なので、より大きなダメージを狙うことを考えていってほしい。



成功率が30%くらいなら、練習するか他の手段にするか決断しよう。

「課題:ジャンプ多段技にGCする」
神保町ガードキャンセル教習所 第4回

第3段階 素早く確実に入力 しゃがみガード 不可技をGCする!!

秘密を知ってしまえば、ジャンプ攻撃にGCするのは簡単。あとは手首を鍛えるのみ！

担当：KAL&教官のみなさん

今回は第3段階、「素早く入力」についてだ。素早く入力できるようになれば、GCの応用範囲は格段に広くなる。下段技による"きざみ"に対してのGCや、果ては1発GCなどにも影響してくる意外に重要な部分だ。しかし今回はそこまではとばさず、「素早く入力しつつも確実に出すには?」という点に絞って話をすすめよう。

とりあえずは、しゃがみガードのできないジャンプ多段技（ザベルのスカルスティングやレイレイのジャンプ大P、空中チェーンコンボなど）にもGCできるようになるのが目的だ。

どれくらい速ければいい?

では、ジャンプ多段技にGCをかけるには、入力スピードはどれくらい速ければいいのだろう?

と、そのまえに、ここで1つ注意しなければならないことがある。それは、「ジャンプ多段技にGCするということは、途中でしゃがんではいけない」という、ごく当たり前な認識についてだ。

実は、V・セイヴァーでは、いったん相手の攻撃をガードして"ガード硬直"になると、「立ちガード・しゃがみガードを変更できるレバー方向」である←↙と↙にレバーが入らないかぎり、《立ち・しゃがみのガード方向属性は継続》するのである。

つまり、一度立ちガードすると、しゃがみガード方向にさえレバーが入らなければ、"連続ガードの間は"立ちガードしっぱなしなのだ。真下に入れようが前斜め下に入れようが上方向に入れようが、キャラは動かず立ちガード状態で硬直する。このシステムのおかげで、スカルスティングやレイレイのジャンプ大PなどGCをかけやすくなったのだ。

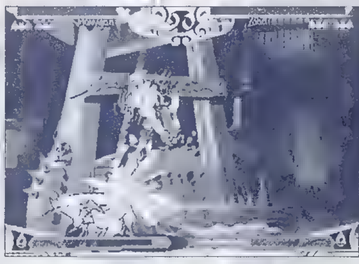
もちろん逆の場合、しゃがみガードのときも同じで、一度しゃがみガードすると、レバーが←か↖に入らない限り、真上や斜め前上、前、ニュートラルなどに入っても、連続ガードの間はしゃがみガード状態でいてくれる。きっちり昇龍拳入力がされれば、下段技オンリーのチェーンにもGCすることは容易なのだ。



ジャンプ多段技をガードしたあとは、レバーを↓や↘や→に入れても、



立ちガードし続ける。しかし↙に入れるとしゃがみガードに移行するので…、



くらえる。なお、↙や←↖による上下段の切り替えは、ガード直後の約60分の6秒後から受け付けている。

このことから、ジャンプ多段技にGCするときであっても、"しゃがみガード方向"以外であれば、下方向にレバーが入っても構わない、ということがいえるわけだ。

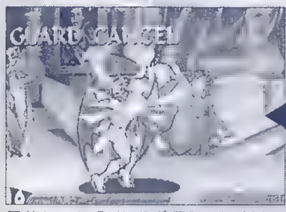
この事実を知ってしまえば、「ジャンプ多段技にGCを成功させる」ことだけについては、案外難しいことではないと、わかってもらえるだろう。何せ立ちガードしたあとに↓や↘にレバーが入っても、立ちガードし続けてくれるのだから。



ジャンプ多段技にGCするときは、下段への切り替え方向である…、



↙にレバーが入らないように気を付けつつ、→、↓に入れて…、



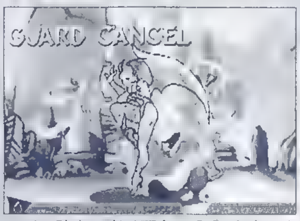
最後に↘に入れてボタンで、はいGC。しゃがみくらいにはならないので安心だ。

速いに越したことはない

こうなるとあと問題になるのは、プレイヤー自身の反応速度とレバーの操作スピード。

反応が遅いと、GCすべき技がきてもそのまま見逃してしまう可能性があるし、コマンドの入力し始めが遅れてGCの受け付け時間をすぎてしまうかもしれない。たとえGCが間に合ったとしても、相手キャラ側のガードが間に合うことだって考えられる。

操作スピードが遅いと、どんなに早く反応しても、また相手の攻撃を読んでいてばっちりGC入力をし始めることができても、結果は反応が遅れたときと同じ。結局GC技が出るのが遅いのだから当然のことといえる。



いくら確実に出せても、GCがガードされては意味がない。

「一度立ちガードしてしまえば、↙にさえレバーが入らなければいい」ことを意識して入力することで、ジャンプ多段技にGCするのはかなり楽になることとおもう。

ここがわりと重要で、「急いで入力しなければ、しゃがんだ瞬間にくらってしまう」という強迫観念に駆られながら焦って入力して失敗するよりも、「どうやれば確実にできるのか」を知っている状態で、その正しい知識にしたがって入力したほうが、断然成功率も高かろうというものだ。

このとき、少しでもいいので素早くレバーを動かせば、それだけでいい。あとはGCそのものの成功率（反撃成功率ではない）が上がってきたら、それに合わせて操作スピードを速くしていけばいいのだ。

空中チェーンにGCしてラッシュを止めろ!

ジャンプ攻撃が強力なこのゲームでは、跳び込みからの空中チェーンに対してすぐGCできるかどうかで、防御力に（キャラによって程度の差こそあれ）違いがでてくる。

相手のラッシュの第1手が跳び込みなら、それにGCできれば攻め込まれずに済むということがいえるし、第1手が跳び込みでなくても、攻めを継続するのに空中チェーンを絡めてくる相手は多いはずだ。ここにGCできれば、ラッシュを止められるということになるわけだ。

これらのことを考えると、是非ともジャンプ攻撃にGCできるようになっておきたい。

なお、今回は、ガード硬直の間に次の攻撃をガードする、いわゆる「連続ガード」を主な対象として解説してきた。したがって攻撃と攻撃が連続ガードにならないように、わざと間隔をあけて技を出してくるような固め、及びジャンプ攻撃などには、GC入力の途中に、しっかりガード方向入力が入っていないといけない。例えば下段攻撃に対してなら、連続ガードであれば、〈↙でガード後、→↓↘〉でいいのに対し、隙間のある攻撃に対しては〈↙でガード後、→↙↓↘〉と入力しなければいけないのだ。注意しよう。



とってもお役立ち情報満載

ヴァンパイアセイヴァー用語集

セイヴァーになり、新たに使われるようになった用語を中心にして、ヴァンパイアセイヴァーになくてはならない用語まで、ちょっと見てみましょう。

担当：ジョッキー★笹岡

セイヴァーが出てからだいぶ経っちゃったけど、ここらでセイヴァーならではの用語集をまとめてみたいなと思ったのだが、用語集といっても、ほとんど編集部用語（私の独断）となっております。

攻略記事を読んでいて、わからない用語がたくさんありすぎて困るといった意見もあったので、ここにその用語をまとめて記述してみようと思う。前半はそんな感じでまじめに攻略記事で使われる実用的用語集で、後半は、まあ、お遊びを含めた用語集、ってところ。

気軽に読んで。

そのいち 攻略的用語集

●追い打ち

基本的には、相手のダウン時にする追い打ちのことを言うが、空中コンボなどの連続技のことを〝追い打ち〟という場合もあるので注意。



空中コンボでも時として〝追い打ち〟といったりする。

●回復ゲージ

インパクトダメージゲージの、回復するゲージ（白）のこと。記事中においては回復ゲージ、もしくは白ゲージなどと表記される場合もある。

●返し技

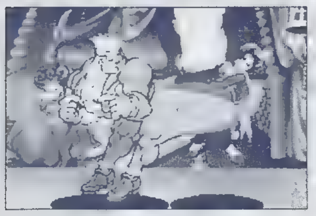
相手の攻撃に対して、確実に反撃できるような技を返し技という。本来の返し技の意味とは若干異なっているような気がする。

●ガード不能

ガードできない必殺技やEX技などを指して言う場合が多い。

基本的にはガードのできない必殺技、EX技全般に使うが、投げ技（コマンド投げ）に対しては微妙である。特に投げ間合いの広いものなどは、ガード不能技である、と表現する場合もある。

また、特殊なダークフォースなどにより自分がガードできない状態になったとき、その状態を指して〝ガード不能〟という場合もある。



ガード不能なものは基本的に全部ガード不能という場合がある。

●空キャンセル

空（から）キャンセルと読む。本誌でも紹介しているが、必殺技によってキャンセルできる通常技は、空振りをしてしまった場合においても、わずかの間だがモーションをキャンセルすることができる。このことを総称して、空キャンセルと呼ぶ。もともとは空振りキャンセルが短くなったものと思われる。

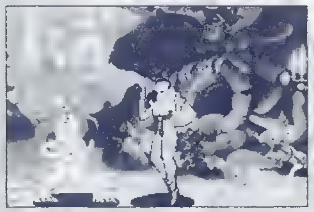
●刻む（きざむ）

小技を連打キャンセルせずに連続技とする行為。または、チェーンコンボを使用せずに連続で技をつないでいくようすを指して、刻むという。

もともと連続になるものを、あえてタイミングを遅らせることから、刻むという表現になったと思われる。

●硬直時間

攻撃のあとの予備動作を総称して言う。動作していても、予備動作である場合には、それは硬直時間と呼ばれる。



動いていても隙ならば〝硬直時間〟という。

また同様の意味のものとして、スキ（隙）が使われる場合もある。

●スカる

技の空振りのこと。スカり、スカし投げ、スカった等。

●テクヒット（TECH HIT）

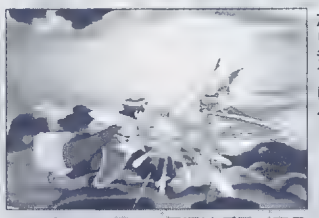
投げ返し時やアドバンシングガードが成功したときにテクヒットの表示が出るため、この2つのことをテクヒットと呼ぶ場合がある。

テクヒットだけではどちらかわからないので、前後の文脈から察するよりほかない。よって使用しないほうがいいだろう。

●ハイパーアーマー

ダークフォースの特性。どんな攻撃をくらってものけぞらないスーパーアーマー機能を持つダークフォースを、通常のスーパーアーマーと区別するために付けられた造語。正式な名称は「完全スーパーアーマー」である。

ハイパーアーマーの語源は、ダライアスシリーズのアーム（バリア）のパワーアップ段階が、ノーマル∨スーパー∨ハイパーとなっているところからきている。



ハイパーアーマー。語源はダライアスからきた。

●目押し

ボタンを目押しすること。主に連続技や投げ返しの際、タイミングを計るという意味で用いられることが多い。

セイヴァーにおいては、目押しコンボ、というように、連続技のことを指して用いることが多い。チェーンコンボとこの目押しコンボは別のものである点に注意。

これの語源は、みなさんご存じのようにパチスロの目押しからきている。

●割り込み

攻撃と攻撃の間に割り込んでいくことを、割り込みと表現する場合がある。この際の表記は、～み、～める、～もう、などと表記される。

また、バーチャファイターでいうところの〝フレーム〟のことを、割り込みと表現する場合もある。この場合には○○割り込み、と表記する。

そのに お遊び的用語集

●あおちゃん

青オルバスのことをこう呼ぶ。魔法をかけられるとカエルに変身する対アナカリス戦は必見である（しかも一定時間でもとに戻るし）。

●「イジメ、カッコ悪い」「ハメ、カッコイイ！」

某マサルさんを見ていて思いついたが、使う機会がなかったのでここまで引っ張ったネタ。特に意味はない。

●「○○最強！」

明らかに不条理で納得のいかない負けかたをしたときに、嫌みったらしく用いる言葉。

連敗して、どうしようもないと判断した場合にも用いるが、これは負けを認めたことにもなるので乱用は控えること。

●新種発見！サスカッチ

サスカッチは初めダークフォースは1種類だと思われていたが、ペンギンダークフォースの存在が発見された。

この出来事を、新種発見！サスカッチと、言ったかどうかは定かではない。

●ジャイアントロボ

キックボタン同時押しのアナカリスのこと。カラーリングがそのように見えることからそう呼ばれる。

●ずるさんパンチ

サスカッチの立ち中Pのことである。

その性能のよさから、ずるさんがもっとも愛用した通常技として「ずるさんパンチ」が命名された。

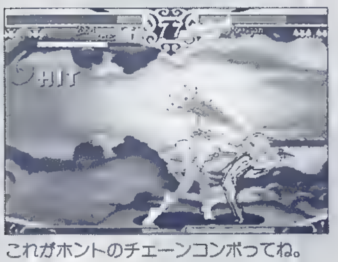
もとはハンターの時代からある言葉である。



ずるさんパンチ。

●チェーンコンボ

これは、セイヴァーのシステムにあるチェーンコンボ、のことではなくて、ザベルのダークフォース中の攻撃が、すべてチェーン（チェーンソー）の多段攻撃になることから、ザベルのダークフォース時の攻撃を、すべてチェーンコンボと呼ぶようになった。



これがホントのチェーンコンボってね。

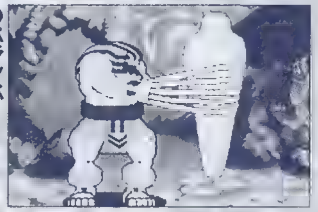
●デモンクレイドル
ここでいうデモンクレイドルは、本家デモンクレイドルではなく、フェリシアのしゃがみ大パンチや、アナカリスのしゃがみ大パンチのことである。
本家デモンクレイドルの対空性能のよさにたとえて、強い対空兵器を総称してデモンクレイドルと呼ぶようになった。これには多少の嫌みも含まれている。
また、ネコクレイドル、ミイラクレイドル、というように、〜クレイドルという呼び方もある。

●とみパンチ
アナカリスのしゃがみ中Pのこと。
その対空性能のよさから、とみがもっとも愛用した通常技として、「とみパンチ」として命名された。
これもハンター時代からある言葉である。

とみパンチ。


●毒をくらわば泡まで
毒をくらったら、そのまま泡までくらってしまうぞということを表したことわざ。
語源は「毒を食らわば皿まで」。

●にせプレジャー
デミトリの大キックの投げ(かみつき)は、グラフィックがミッドナイトプレジャーに酷似していることから、にせプレジャーと呼ばれる。
また、ミッドナイトプレジャーのコマンド入力ミスで、この大キックのかみつきが出やすい(特にダッシュから)ことからも、この言葉の"にせ"の意味がわかる。

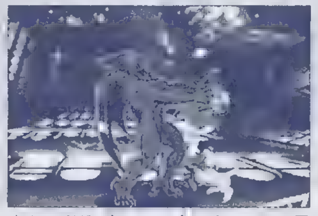

ミイラバッケージ。ちなみにミイラの出る挑発のことは"私はレフェリー"と言うぞ。

●バラッバ
リリスのグルーミーパペットショーのこと。語源はもちろんあれ。

●ヒーコーガード
空中ガードのこと。主にバックジャンプからの空中ガードを戒めるために用いる。

●ファラン
バレッタのダッシュ中Pのボイスが「ファランー」と言っているように聞こえることから、この技はファランと呼ばれるようになった。

●ミイラバッケージ
ミイラドロップのことをこう呼ぶ。元ネタは某ミスターカーメンの必殺技からきている。
実はハンターのころからこう呼ばれていた。


大キック投げ。にせプレジャーとも言うのだ。

●やっこちゃんカラー
バレッタのダークカラー(キック同時押しカラー)のこと。
バレッタの性格と合っているのでOK。
ただし注意したいのは、ノーマルカラーのことは普通にノーマルカラーと言おう。でないと突っ込まれる(経験上)。

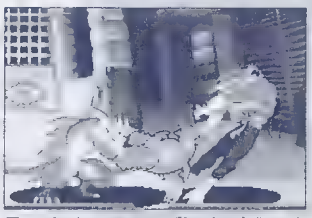
そのさん 俗称・その他

●犬
ガロンのこと。これを言われた人は、「犬じゃねーー!」といって怒らなければいけない(古い?)。

●おばあちゃん
バレッタのビューティフルメモリーのこと。ボイスそのまま。

●カエル
オルバスのこと。魚とかも言われる。

●カニパンチ、カニバン
初代からの俗語である。オルバスのEX技ダイレクトシザーズのことで、見ためがザリガニの手に似ていることから付いた。ザリガニパンチとも言う。


言わずと知れたカニパンチ。今回はますます見ない技だね。

●カマ
ジェダのディオ=セーガのこと。ジェダは技の名称がややこしいので、俗称で呼ばれることがほとんどである。

●契約書
ジェダのプロヴァ=ディ=セルヴォのこと。

●そこへなおれ
ビシャモンの閻魔石のこと。ボイスそのまま。

●電気博士
ビクトルのグレートゲルデンハイムLのほう(電撃の出るほう)を、Sと区別するためにこう呼ばれる。

●タマ
フェリシアの勝ちポーズに出てくる子ネコのことを、その踊りを見てこう呼んだ。あまり流行らなかった(汗)。

●血の池
ジェダのフィナーレ=ロッソのこと。

●ツメ
ジェダのネロ=ファティカのこと。

●ネコ
フェリシアのこと。ごく一般的に。

●博士
ビクトルのダークフォース、グレートゲルデンハイムのこと。ちなみに今回からボイスもちゃんと「ハ・カ・セー」と言っている。
同じようにボイスで「ハ・カ・セー」と言うところから、ゲルデンハイム3のことも同じように博士と呼ばれる。

●ババア
バレッタのビューティフルメモリーのこと。憎らしいときに用いる。

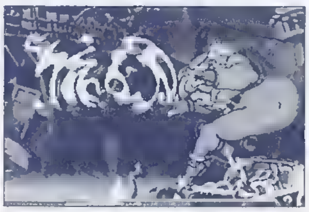

ババア。

●腐肉
ザベルのこと。あまり一般的ではない。

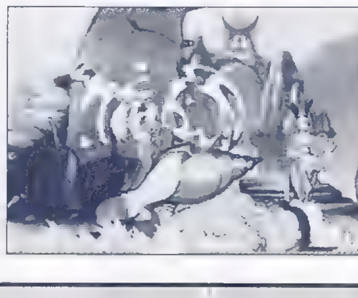
ザ・グレートラグタイムショー

さて、最後に恒例(?)の息抜き企画、いってみよう。試合に勝って、勝ちポーズになるまでのわずかな時間(ラグタイム)に、いかに自分をアピールできるか?を競ったこの企画。もちろん語源はあの「グレートラグタイムショー(データイースト)」だ(そのまんまじゃねーか)。
今回は私の担当キャラの2人でやってみたけど、みなさんは自分の使っているキャラでいろいろ考えてみてね。
勝ちポーズまでに出せる技は、各キャラ立ちの通常技、ダッシュ、ダッシュ技各種。これらのなかで最もアピール度の高いものを選んでアピールしていくのがポイントだ。

●ビクトル
ダッシュ大ケツ
ビクトルの場合、一番出したいのは大キックのケツ。でも、相手に近づいて出さないと遠距離大キックになってしまうので、相手のほうにダッシュして、近距離間合いに入ったところで大ケツだ。


ビクトルはダッシュ大キックが挑発度高くていい。

●オルバス
ダッシュ大P
オルバスはダッシュしてからの大P(巻き貝)がオススメだ。
また、オルバスはダークフォースで相手にとどめを刺したときには、ダークフォース強制終了時のジャンプができるので、それを利用していくこともできる。


オルバスは、ダッシュ巻き貝か、もしくは…。

●オルバス(DF時)
レバー上+強制ジャンプ(大ジャンプ)からドリルキック
DF時はこれ。なるべく画面高く舞い上がるようにしてやると、降りてくるまでに時間がかかっていい感じになるぞ。
ゲージが余ってたら、わざわざダークフォースを使ってとどめを刺しにいきたいくらいだ。



ダークフォースでとどめを刺して、大ジャンプからドリル大キックだ。

TAMAYA特選おすすめセット！

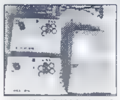
ヴァンパイアセイバー2・ポケットファイター、新登場！

ポケットファイター ベガJR DXセット

・ポケットファイター
ベガJRDX
特製ハーネス
ステレオコード

通販特価（送料・税込）**¥266,000**

初回 ¥26,112 ¥25,000×11回 / 初回 ¥15,444 ¥13,600×23回 / 初回 ¥10,556 ¥9,700×35回

ポケットファイター シグマセット

ポケットファイター
AV5000×1 Σ8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス
ステレオコード

通販特価（送料・税込）**¥286,000**

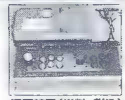
初回 ¥22,575 ¥26,800×11回 / 初回 ¥15,890 ¥14,600×23回 / 初回 ¥11,060 ¥10,400×35回

ポケットファイター ボードマスターセット

ポケットファイター
ボードマスター×1
特製ハーネス×1
ステレオコード

通販特価（送料・税込）**¥276,000**

初回 ¥26,432 ¥26,000×11回 / 初回 ¥16,284 ¥14,100×23回 / 初回 ¥13,216 ¥10,000×35回

ポケットファイター ベガJRセット

ポケットファイター
ベガJR×1
特製ハーネス×1
ステレオコード

通販特価（送料・税込）**¥260,000**

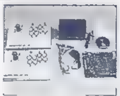
初回 ¥24,820 ¥24,500×11回 / 初回 ¥14,940 ¥13,300×23回 / 初回 ¥9,660 ¥9,500×35回

KOF'97 ベガJR DXセット

KOF'97（カセット）
MV1-A
ベガJR DX
ハーネス

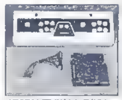
通販特価（送料・税込）**¥223,000**

初回¥21,436 ¥21,000×11回 / 初回¥12,982 ¥11,400×23回 / 初回¥ 9,968 ¥ 8,100×35回

KOF'97 シグマセット

KOF'97（カセット）
MV1-A
AV5000×1／Σ8000ターボ×2
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥243,000**

初回¥23,176 ¥22,900×11回 / 初回¥14,662 ¥12,400×23回 / 初回¥11,788 ¥ 8,800×35回

KOF'97 ボードマスターセット

KOF'97（カセット）
MV1-A
ボードマスター
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥233,000**

初回¥22,856 ¥21,900×11回 / 初回¥13,822 ¥11,900×23回 / 初回¥ 9,128 ¥ 8,500×35回

KOF'97 ベガJRセット

KOF'97（カセット）
MV1-A
ベガJR
ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥217,000**

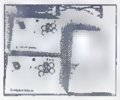
初回¥21,244 ¥20,400×11回 / 初回¥12,478 ¥11,100×23回 / 初回¥ 9,072 ¥ 7,900×35回

ヴァンパイアセイバー2 ベガJR DXセット

ヴァンパイアセイバー2
ベガJRDX
特製ハーネス
ステレオコード

通販特価（送料・税込）**¥266,000**

初回 ¥26,112 ¥25,000×11回 / 初回 ¥15,444 ¥13,600×23回 / 初回 ¥10,556 ¥9,700×35回

ヴァンパイアセイバー2 シグマセット

ヴァンパイアセイバー2
AV5000×1 Σ8000ターボ×2
ASコード×1
特製ハーネス
ステレオコード

通販特価（送料・税込）**¥286,000**

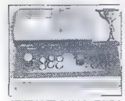
初回 ¥22,575 ¥26,800×11回 / 初回 ¥15,890 ¥14,600×23回 / 初回 ¥11,060 ¥10,400×35回

ヴァンパイアセイバー2 ボードマスターセット

ヴァンパイアセイバー2
ボードマスター×1
特製ハーネス×1
ステレオコード

通販特価（送料・税込）**¥276,000**

初回 ¥26,432 ¥26,000×11回 / 初回 ¥16,284 ¥14,100×23回 / 初回 ¥13,216 ¥10,000×35回

ヴァンパイアセイバー2 ベガJRセット

ヴァンパイアセイバー2
ベガJR×1
特製ハーネス×1
ステレオコード

通販特価（送料・税込）**¥260,000**

初回 ¥24,820 ¥24,500×11回 / 初回 ¥14,940 ¥13,300×23回 / 初回 ¥9,660 ¥9,500×35回

お買い得RGBモニターTV付 ベガJR DXセット

ストZERO2PCB（中古）
ソニーRGBTV KV-21PS1
RGBケーブル×2
アダプター×1
RGB21Pコード×1
ベガJRDX／ハーネス

通販特価（送料・税込）**¥144,000**

初回¥14,508 ¥13,500×11回 / 初回¥ 7,496 ¥ 7,400×23回 / 初回¥ 7,504 ¥ 5,200×35回

お買い得RGBモニターTV付 シグマセット

ストZERO2PCB（中古）
ソニーRGBTV KV-21Ⅱ（PS）
RGBケーブル×2 アダプター×1
RGB21Pコード×1
AV5000×1 Σ8000ターボ×2
ASコード×1 ハーネス×1

通販特価（送料・税込）**¥164,000**

初回¥16,248 ¥15,400×11回 / 初回¥ 9,176 ¥ 8,400×23回 / 初回¥ 9,324 ¥ 5,900×35回

お買い得RGBモニターTV付 ボードマスターセット

ストZERO2PCB（中古）
ソニーKV-21 PS1
RGBケーブル×2 アダプター×1
RGB21Pコード×1
ボードマスター×1
ハーネス×1

通販特価（送料・税込）**¥154,000**

初回¥14,828 ¥14,500×11回 / 初回¥ 8,336 ¥ 7,900×23回 / 初回¥ 6,664 ¥ 5,600×35回

お買い得RGBモニターTV付 ベガJRセット

ストZERO2PCB（中古）
ソニーKV-21 PS1
RGBケーブル×2 アダプター×1
RGB21Pコード×1
ベガJR×1
ハーネス×1

通販特価（送料・税込）**¥138,000**

初回¥13,216 ¥13,000×11回 / 初回¥ 9,292 ¥ 7,000×23回 / 初回¥ 7,924 ¥ 5,000×35回

アップスキャンコンバーター XRGB-1

~~¥28,800~~
通販特価（代引、送料、税込）
¥26,000
ディスプル（XRGB-1の廉価版） 定価¥19,800
通販特価 **¥18,800**
大画面モニターが使えるようになりました。
パソコン用モニターで高画質のゲーム画面が楽しめます（N64、プレイステーション、サターン、アーケード等に対応）。※水平同期周波数が24KHz専用のモニターには対応していません。

Qサウンドステレオボード ¥4,800
ケース、ACアダプター付 ¥8,500

ACアダプター ¥500
アストロ・ブラストシティ用 ¥14,800

21P用4chセレクター ¥5,000
セレクティ（電波新聞社製） ¥7,000
（3チャンネルセレクター コード付）

21P接続コード ¥4,000

自作キット（コントロールパネル）

ブラストシティ/アストロ底ケース		ビデオコンバーター	¥10,000
……	¥7,500	12色リボンコード（1m）	¥200
〃 2L12Bパネル	¥13,500	24¢SW	¥150
レバーLS32	¥1,500	56PJコネクター	¥550
30¢ボタンSW	¥150	圧着端子	¥20～
レギュレイター	¥5,500	光センサーレバー	¥3,000
		レバー（サンワ製）	¥1,700
		連射基板	¥6,500
		早波製モニター（25インチ）	¥6,500

コントロールボックス

①シグマセット 特価
（AV5000×1/Σ8000×2/ASコード×2）
プレイステーションコード …… ¥4,000
サターンコード …… ¥4,000
RGB21Pコード …… ¥3,500
Sコード …… ¥2,500

②ベガJR ¥29,800
プレイステーションコード …… ¥8,000
サターンコード …… ¥8,000

③ボードマスター 特価
サターンコード ¥4,000

④パナツイン ¥35,000
ハーネス ¥3,500 RGBケーブル ¥3,000

⑤パナカスタム ¥30,000

⑥ベガJR DX ¥36,800
プレイステーションコード …… ¥8,000（2P）
サターンコード …… ¥8,000（2P）
RGB21Pコード …… ¥3,500
Sコード …… ¥2,500

ソニー RGBゲーム専用TV 21インチ（KV-21SP1）

■プレステーション用 ¥56,000
……通販特価¥51,800
■プレステ+サターン用 ¥65,600
……通販特価¥58,000
■プレステ+アーケードゲーム用 ¥65,600
……通販特価¥58,000
■21P 4チャンネルセレクター付 ¥64,000
……通販特価¥55,800

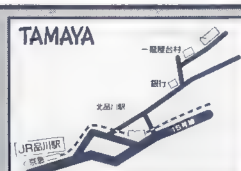
今回のお買得基板

ヴァンパイアセイヴァー	98,000
ストZERO2（ロム）	5,000
ストリートファイターⅢ	68,000
ウォーザード	78,000
KOF96	8,000
リアルバウト餓狼伝説SP	18,000
デッドオアアライブ（ハーネス付）	55,000
X-MEN vs ストリートF（ロム）	58,000
ヴァンパイアハンター（ロム）	8,000
ナムコ	
コズモギャングザパズル	2,000
子育てクイズマイエンジェル	28,000
子育てクイズマイエンジェル2	68,000
スーパーワースタ95	5,000
鉄拳2（B）	48,000
ナムコクラシックVol.1	25,000
ダンシングアイ	85,000
妖怪道中記	15,000
ディグダグ	12,000
カプコン	
ウォーザード（ロム）	28,000
サイドアーム	8,000
ストZERO（ロム）	3,000
ストリートファイターアルファ2	28,000
ナイツオブザラウンド	8,000
バトルサーキット（ロム）	38,000
X-MENvsストリートファイター（ロム）	65,000
コナミ	
クォース	3,000
ゴルフィンググレイツ2（パ付）	18,000
サッカースーパースターズ	30,000
ザ・ハスラー	3,000
沙羅曼蛇2	18,000
進め対戦ぱずるだま	20,000
スラムダンク	18,000
ツインビーヤッホー！	20,000
ときメモ対戦ぱずるだま	28,000
ポリネットウォーリア	35,000
タイトー	
アルカノイドリターンズ	38,000
究極タイガーⅡ（ロム）	3,000
クイズクエスト	3,000
クレオパトラフォーチュン（ロム）	5,000
サイキックフォース	45,000
ダッシュ野郎	5,000
パズルボブル2（ロム）	5,000
ファイターズインパクト	68,000
レイストーム	65,000
その他	
イントロドンドン（ロム）	5,000
がんばれギンくん	5,000
ジェミニウィング	5,000
シューティングマスター（PCB）	5,000
Sイーグルショット	8,000
ステークスウイナー	5,000
スパイダーマン	18,000
戦国ブレード	38,000
達人王	12,000
デスブレイド	8,000
ネクストスペース	3,000
バーニングライバル	12,000
パニックロード	5,000
新製品（予約受付中）	
ストⅢセカンドエディションジャイアントアタック	未定
ポケットファイター（ロム）	129,000
ジャスティス学園	未定
ハイパーネオジオ64サムライSP	未定
バーチャファイターⅢtb	未定
KOF'97	128,000
マーヴル vs ストリートF（ロム）	129,000
ヴァンパイアセイバー2（ロム）	129,000

TAMAYAメンバーズカード 募集中！

ズバリお得です！
☆消費税5%がまるまる還元！
☆入会金・年会費、無料 ☆カードでキャッシングが出来る
他にたくさんの特典がついています。詳しくはお電話で。

TMGC TM ゲームクラブ
（株）TAMAYA
TEL.03（3472）8511
FAX.03（3472）8512
〒140東京都品川区東品川1-5-10 営業時間：平日AM9:30～PM6:30
日・祝日 休み
振り込み先：第一勧業銀行笹塚支店
普通1982824（株）玉屋商品センター



★初心者歓迎★これから基板を始めたい方に詳しい資料差し上げます。
80円切手2枚を同封の上、上記住所宛に請求してください。

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社
ゲーメストグッズ制作部
グッズアンケート係 行

お名前		年齢 歳	※男・女
ご住所	〒 TEL		
※1.小学（ ）年 2.中学（ ）年 3.高校（ ）年 4.大学（ ） 5.社会人 6.その他（ ）			
お買い上げ年月日	年 月 日		
どこでこの商品をお買い求めになりましたか？	1.通信販売読者サービス部 2.マルゲ店（ ）店 3.その他（ ）		

※部分は○で囲んでください

キリトリ線

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

（10月15日号）

(ふりがな) お名前	年齢	（ ）歳
	性別	（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ）		
※都道府県		
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）		

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメストムック
ギャルズアイランド5 係

(ふりがな) お名前	年齢	（ ）歳
	性別	（男・女）※
ご住所 〒□□□-□□ 電話（ ）		
※都道府県		
①小学（ ）年 ②中学（ ）年 ③高校（ ）年 ④大学（ ）年 ⑤社会人 ⑥その他（ ）		

※の部分は○でお囲みください

キリトリ線

締切は9月20日(消印有効)

※はみ出し情報…プレゼント応募の秘訣（というか鉄則）。官製ハガキの場合、雑誌名・コーナー名（目次で確認しよう）、欲しい商品名をはっきり書く。そして官製・付属ハガキどちらを使う場合でも、自分の住所・名前はていねいにハッキリと書こう。

ゲーメストグッズ制作のアンケートにご協力をお願いいたします。

1. 新声社の商品で、欲しいと思う商品名をお書き下さい

2. 新声社の商品の値段について　（○で囲んで下さい）

安い　　普通　　高い

3. 最近面白いと思うゲームは何ですか？

機種名	ゲーム名
（　　）	（　　）
（　　）	（　　）
（　　）	（　　）

4. 最近好きなゲームキャラクターは誰ですか？

ゲーム名	キャラクター名
（　　）	（　　）
（　　）	（　　）
（　　）	（　　）

5. 今後、商品化してほしいゲームタイトル、ゲームキャラクターは何ですか？また、今後どんな商品が欲しいですか？

ご協力ありがとうございました。

キリトリ線

ギャルズアイランド5　人気投票！

●あなたが好きなキャラクターと嫌いなキャラクターをそれぞれ1人ずつ挙げてください。その理由もお願いします。

・好きなキャラ（　　　　　　　　）
　好きな理由　（　　　　　　　　）
・嫌いなキャラ（　　　　　　　　）
　嫌いな理由　（　　　　　　　　）

イラスト＆文章ネタ大募集！締め切りは９月20日（消印有効）。

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名			
スコア	PTS.	月　日	達成
面　数		難易度 機数設定	
備考 (タイム・残機)			

ゲームセンター			
名前			
住所		電話	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

キリトリ線

K.O.F. '97 Method of Attack in Autumn



Illustrated by HAIR SALOON MIYAMOTO

VS CPU

エディットチームもよろしく

〜第1部〜

「全チームクリアしたのにユキ出ないよ〜」という人、実はエディットチームでないと見れないぞ。捜してみよう。

担当・キリキリのはま〜

今回は少し早めにCPU攻略に入っていこうと思う。なぜかと言うと、チームだけでなくエディットにもストーリーの変化する組み合わせが多数用意されているから。K.O.Fシリーズの核心に迫るものもあるので、対戦だけではなくこちらでも盛り上がってみてはいかが？



エンディングは変わらないが、途中のセリフが変化する組み合わせも。

「これが見切れて？」見切れませんって…

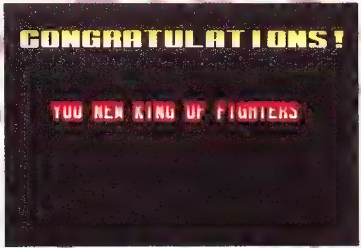
細かいキャラ別攻略に入る前に、CPU戦における大まかな基本を押さえておこう。

①1、2チーム目は楽勝

レベル4までに限った話ではあるが、ただ跳び込みから連続技を狙っているだけで勝てる。今のうちに練習しておこう。

②6チームに勝てば優勝

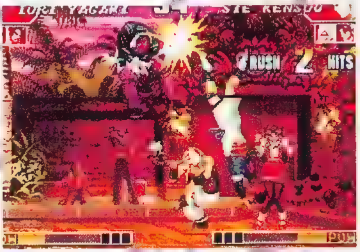
'97は全部で9チーム＋2人の29人いるが、6チーム×3＝18人に勝てばとりあえず優勝になる。その後は…見てからのお楽しみ。



全員と闘わなくてもOK。

③反応が良い

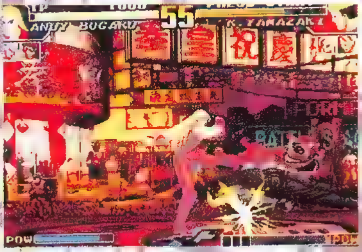
'96に比べ、いわゆる超反応（跳んだ瞬間に対空技が置いてある、etc.…）がやや目立つ。超必殺技も、何もしていない状況であればまず確実に回避・反撃してくるので、3チーム目以降では軽率な行動は控えよう。



安易なジャンプは技を出す前に落とされる。

④投げ外しをしない

CPUは通常投げに対して投げ外しをしてこない。先行入力や連続技に用いる時以外は、ダメージの高い通常投げを使っていこう。



アンディの重要なダメージ源かも（笑）。

⑤ダウン回避をしない

投げ外し同様、CPUはダウン回避も使ってこない。必殺技でダウンさせた後は、余裕を持って起き攻めに行ったりパワーを溜めたりできる。

⑥アドヴァンストしか使わない

'96同様ランダムでエディットを組むことはあるが、エキストラモードを選ぶことは絶対にない。③の影響で、絶妙なタイミングでの緊急回避は驚異。ガードキャンセルでも使ってくるぞ（ガードキャンセルぶっとばしは使わないけど）。

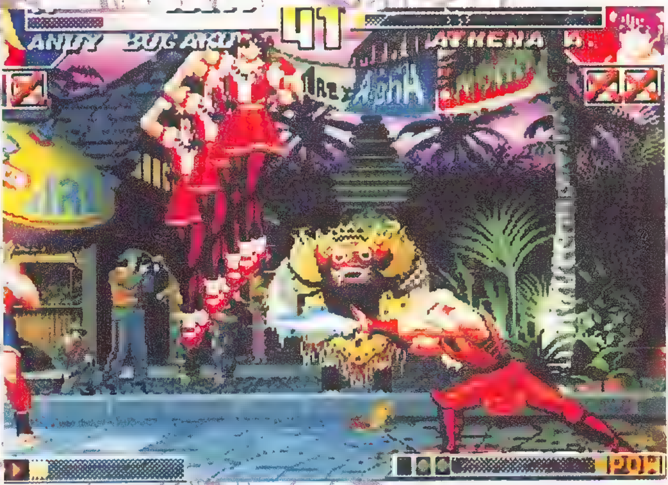
コイツに頼れ！

まずは、「クリアに大きく貢献してくれるキャラ」を紹介。要するに、「先生、お願いします」ってヤツだ。

①立ち小Kが下段の人たち

CPUは、全体的にこちらの立ち技には立ちガード、しゃがみ技にはしゃがみガードをする傾向がある。つまり、立ったまま立ちガードできない、もしくはしゃがんだまましゃがみガードできない攻撃を仕掛けることができれば、それはかなりの高確率でヒットするはず。しゃがみ状態から中段技を出せるキャラはいないので、現実的には近距離立ち小Kが下段のキャラがこれに当てはまる。たかが小Kではあるが、キャンセルしてダウンを奪える必殺技につなげばCPUはダウン回避をしないので、起き上がりに再び攻めることができるぞ。

ただ、起き上がりに、直接重ねに行くと、しっかりガードされたり反撃されたりしやすい。ガード硬直中に重ねればほぼ完璧なので、中・大ジャンプ攻撃から立ち小Kにつなげよう。



中・大ジャンプも使いこなしてくる。連続技入れんのはカンベンしてぇ〜（泣）。



なるべくめり込むように、深く引き付けてジャンプ攻撃。



間合いが離れる前に近立ち小Kを出し、

一口情報：ネオジオCD版「K.O.F.'97」の発売日が10月30日に決定。カートリッジの発売日9月25日から、約1カ月遅れの発売となる。

しゃがみ大Pがイケてるキャラ

キャラ名	キャンセルする必殺技	有効度
大門	(↘+大Pが強い)	○
ちづる	小P・神速の祝詞(→天端)	◎
ビリー	三節棍中段打ち(→火炎)	○
山崎	蛇使い　下段	◎
チン	小・瓢箪撃	◎
レオナ	大・ムーンスラッシャー	○
クリス	小・スライドタッチ	◎
シェルミー	(シェルミースパイラル)	○

中・大ジャンプ攻撃→近立ち小Kがイケてるキャラ

キャラ名	キャンセルして入れる連続技	有効度
京	小・鬼焼き	○
	立ち小P→無式	○
大門	(遠立ち小Kが下段)	×
真吾	毒咬み　未完成	◎
ロバート	大・龍牙	△
	大・飛燕旋風脚	○
ユリ	大・空牙→裏空牙	○
キング	トラップショット	◎
	大・トルネードキック	◎
山崎	砂かけ→各種追い打ち	◎
庵	小・葵花×3	◎
	屑風(→遠立ち大P)→八稚女	○



キャンセルして必殺技。アドヴァンストなら超安定!

②しゃがみ大Pが強い人たち

対戦でもそうだが、対地・対空どちらにも使える強力な迎撃技を持っているキャラはけっこう多い。CPUは一度攻めると決めたら途中でやめてガードに切り替えることはできないので、ダッシュやジャンプで近づいてきたら、即座に反応しよう。キャンセルで必殺技を出せればよりベターだ。



対戦でもこれ強いんだよねえ〜。ま、CPU相手ならいっか。

③特定の技が強い人たち

対戦では「これだけやってりゃ勝てる」という技はない(はず)なのだが、CPUは特定の技に対する反応が悪く、それを連発するだけでハマってくれることがある。とりあえず、今見つかっているものだけ紹介しよう。

●庵・'94京

相手と画面端まで離れ、大の闇払いを連発しているだけで、連続でガードさせ続けさせることができる。よほど体力差がついていない限り、削り勝てるぞ。



「どうした!!どうした!!…」おびえるCPU。

●舞

ここからはエキストラ専用。体力が点滅したら端〜端まで離れ、大の水鳥の舞を出し続ける。全部ガードされてもすぐに出し続けると(先行入力を活用しよう)、そのうち跳んできてちょうど3発目をくらってダウンしてくれる。

●ちづる

三籟の布陣をしゃがみ大Pキャンセルで出す。ヒットしたらOK、ガードされてもCPUはしゃがみっぱなしなので、ジャンプ大Pなど当てれば途中からくらわせることができる。画面端ではやりづらいので注意。



ちょっと見づらいけど、ここでジャンプ攻撃を当てよう。

●東

体力が点滅したら、離れていてもいいので大のスクリューアッパーを出してしまう。完全に出し続けることはできないので、竜巻が消えたのを確認してから落ちついて入力しよう。出るのは早いので、かえって何かしようとしてくらってくれることが多い。

●真吾

バーニングSHINGOを連発すると、なぜかCPUはガードし続けるので、庵や京と同じように削り倒すことができる。ただし、自分の体力が減っているのでタイムオーバー負けしやすい。注意しよう。

●テリー

先端が当たる間合いで小バーン、小バーン……と繰り返すと、そのうち緊急回避(前)で避けようとするが、終わり際に小バーンの残りをくらってダウンする。パワーをマックスにすれば画面端でも可能だ。



避けきられても通常投げが決まりやすい。

ファイターたちの未来はどこへ…

諸事情(笑)により、今回はここまで。次号では、要注意キャラへの対策から、優勝後に乱入してくる暴走庵&レオナ、K.O.F.'97のクライマックスを一気に攻略していこうと思う。そうご期待!!

お手軽連続技 Vol.1

小技から超必をいれよう

なかなかスゴイ連続技が次々に見つかる'97。今回はとりあえず肩ならしということで。

KOF'97では、超必殺技を出す時に一瞬画面が停止する。そのためかどうかは分からないが、小攻撃キャンセルでもつながるほど出の早い技が多くなっているようだ。ここではそのへんを生かしたテクニックを紹介しようと思う。

押しっぱで快適な対戦ライフを

まず、'96と同様に'97でも「ボタン押しっぱなし入力」が可能ということを覚えておこう。詳しく説明すると、必殺技や超必殺技のコマンドのレバー部分を入力した後、最後のボタンを押しっぱなしにしておく。すると、例え押した時点で技を出せない状態であったとしても、その後しばらくは入力を覚えてくれており、動けるようになった瞬間必殺技(超必殺技)が出てくれるという便利なシステムなのである。

全般的に超必殺技のほうが長い間受け付けているので、例えば反撃できるかどうか分からないほど微妙な相手の隙に対しても、ガード中少し早めに超必殺技を入力してボタンを押しっぱなしにしておけば、毎回確実にベストタイミングで反撃していくことができる。

さらに、超必殺技に投げタイプのものがあるキャラであれば、攻撃避けの後や起き上がりに押しっぱなし入力をすることで、相手が間合い内にいれば超必殺投げ、逃げられても通常技が暴発せずに何もしない、という状況をつくることができる。別に必殺技でもタイミングを合わせれば問題なくできるので、特にエキストラを使っている人は活用しよう。

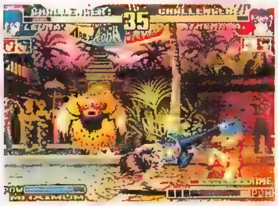
基本は「小足→小パン」

さて、ここからが本題。'97ではほとんどの下小K(小足払い)にキャンセルがかからなくなっており、下段を攻めつつもお手軽連続技、というのがほとんどできない。しかし連打できるタイプの技であれば、キャンセルしてほかの小攻撃を出すことができるので、別の小技から改めて特殊技や必殺技につないでいくのがセオリーとなっている。

具体的には、まず連打できるがキャンセルはできない小攻撃を1、2発当てる。次に、それにキャンセルをかけるつもりで「小」の超必殺技を押しっぱなし法で入力。すると、連打キャンセルで小パンチ(超必殺技がKで発動する場合は、小P＋小Kを押しっぱなしにする)が出て、さらにそれが必殺技キャンセル可能であれば、最速でキャンセルがかかって超必殺技が出てくれる。

この入力法の利点は、とっさの時でも超必殺技の入力時間を稼げること。また、大攻撃・超必殺技よりも入力が簡単、というのもある。特に↓↘→↓↘→系のコマンドは、小↓小とつないだほうが明らかに安定するはずだ。

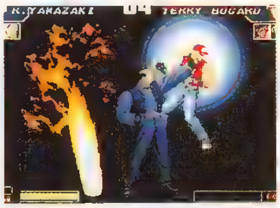
ちなみに、押しっぱなし法を使わずとも、小↓小とつなぐ利点は多い。2ヒット分の時間稼ぎができるため、ヒットの確認が容易であるというのが大きなメリットの1つ。さすがに超必殺技は決め打ちで出すしかないが、普通の必殺技であれば、見てから「連続技用」と「連携用」を使い分けることができる。



いつもはイヤ〜なフェニックスアローも、



超必が使えりゃただのカモ。



避け→コマンド投げは、完全に無敵→無敵。しかも毎回安定だ。



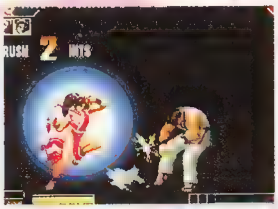
この時点ですでに入力しておく。



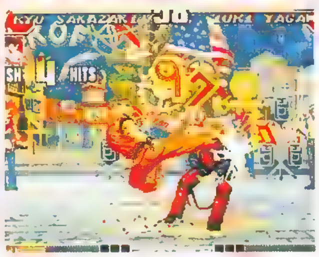
すると連打キャンセルで小Pが出て…、



さらにオートで超必殺技へ。小足から気絶確定！



龍虎乱舞系のコマンドは、素直にヒット後キャンセルしたほうが楽かも。



小足→小Pがヒットしたら連続技、



ガードされたら別の技でラッシュを継続。

オススメお手軽連続技

1段目	2段目	超必殺技
下小K	近距離立ち小P	飛燕鳳凰脚（ユリ） 鳳凰脚（キム） 裏面壱活　三籟の布陣（ちづる） 超必殺忍蜂（舞） ギロチン（山崎） M．ダイナマイトスウィング（マリー） 大旋風（ビリー） 八稚女（庵）
	近距離or遠距離立ち小P	最終決戦奥義“無式„（京） ハイアングルゲイザー（テリー） スクリューアッパー（東） 爆裂ハリケーンタイガーカカト（東） 天地覇煌拳（リョウ） 飛燕烈孔（ユリ） 鳳凰脚（チョイ） 轟炎招来（チン） ツイスタードライブ（クリス） チェーンスライドタッチ（クリス）

一口情報：・ネオジオＣＤ版「K.O.F.'97」の発売日が10月30日に決定。カートリッジの発売日９月25日から、約１カ月遅れの発売となる。



今年もやっぱりあった、特定の組み合わせの対戦前の特別なパフォーマンス。

今年から加わった新しい組み合わせはもちろんのこと、昨年から引き続いている組み合わせも、派手?にバージョンアップして見応えバッチリだ。そんなわけで、今回このコーナーではどんな組み合わせで、どんなパフォーマンスが見られるかを紹介するぞ。

ちなみに今回紹介した組み合わせ以外にも…。

京 VS 庵

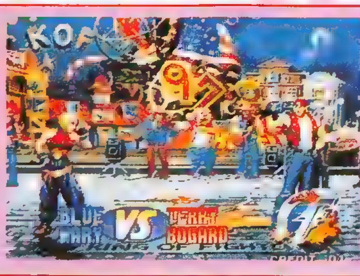
去年から引き続きの組み合わせ。もはやこの組み合わせは無いわけはない、ってことで皆さんご存じだろう。はたして今年でケリはつくのか?



京「ケリをつけようぜ、八神」
庵「キサマの死をもってな…」

マリー VS テリー

KOF初参入のブルー・マリー。餓狼の時から噂になっているテリーとの関係がついに明らかに(大げさ)。ちなみにテリーはいつも通り登場。



マリー「ハーイ、ハンサムボーイ」

ビリー VS 庵

'95のエンディングで庵にボコボコにされたビリーが庵に挑む!ちなみに和訳すると「おまえをメチャクチャにしてやる!」





ビリー「I wish I could tear him apart!」

キム VS 悪

正義をこよなく愛するキム・カッファンが悪を威嚇。ちなみに悪とは庵・山崎・ビリーのこと。

ところで庵って悪なの?



キム「悪はゆるさん!」

ケンスウ VS ロバート

今回紹介する中でもっともア?な組み合わせ。一応共通点は関西弁。お約束の会話を交わしてくれるぞ。来年は漫才でもしてくれるのか?

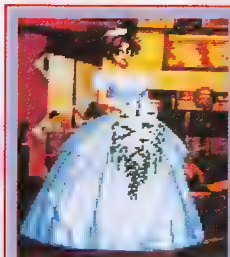


ケンスウ「どないでっか?」
ロバート「ぼちぼちでんなぁ」

舞 VS アンディ

とうとうウェディングドレスまで着てしまった積極的な舞。それに比べて恥ずかしそうにブーケを胸元にしまい込むアンディが妙に可愛い。

ちなみに連続写真の舞はアドバンストの1P。後は上からアドバンスト2P、エキストラ1P・2Pのカラーだ。和服、ドレス、来年は…?







舞「年貢の納め時よ、アーンディ」





アンディ「舞!」

ラルフ VS クラーク

京&庵と共に昨年から引き続いての有名な組み合わせ。

なにげにクラークがサングラスをはずして素顔が見えるのがポイントだ。



ピカ～ン



二人「クロス・チェンジャー!」



ラルフ「いくぜクラーク!」
クラーク「おう!」

一口情報：9月20日、21日（一般招待日）に東京ビッグサイトで行われるJAMMAショーでは、SNKブースにて「サムライスピリッツ～侍魂～」の声優をゲストに、ラジオドラマ風のイベントが行われるらしい。



草薙京

オレの炎は終わりを知らねえぜ

今回は地上での連携をメインに説明していこう。頭を使った戦いかたが要求されるぞ。

人間、ボディが基本

今年もメインとなってくるのは、やはり荒咬みを中心としたボディ連携だ。というわけで、まずは荒咬みからの派生技を見ていくことにしよう。

連携開始技の荒咬みにはガードポイントがあるので、相手の攻撃を受けつつ攻撃できて、ヒットした場合、相手は燃えてやられた状態になる。荒咬みからは九傷と八錆に派生する。

九傷は荒咬みから連続技になる。しかし荒咬みからの移動距離が短いので、意外とつながりにくかったりするのが現実だ。ヒットした場合、相手は燃えてふっとんでいく。九傷からは八錆と七瀬に派生する。

七瀬は九傷から連続技になり、ヒットしたら相手はきりもみしながら吹っ飛んでいく。八錆から派生させることもできるが、そっちのルートはハッキリ言って意味ナシ。



しゃがんでんじゃねえゾ、オイ!!

八錆はしゃがみガード不可であることに加えて、ヒットするとダウンを奪えるので、利用価値は高い。八錆からは七瀬と砌穿ちに派生するが、八錆がダウンさせる技なので七瀬は連続技にならない。

砌穿ちは、おもに八錆からの追い打ち技として使う。

それぞれの派生は別表にまとめてあるので、そちらを見てもらうとして、ひとつ重要なことを覚えていてもらいたい。それは、荒咬み連携は例外なくガードされると不利だということ。荒咬みにいたってはヒットしても相手のほうが先に動けてしまうほどだ。このへんが昨年と比べて大幅に性能ダウンしたところと言える。

さて、ガードされるとヤバい連携の数々だが、これを使いこなさなくては、勝利は見えてこない。その荒咬み連携の硬直の長さをカバーするのは、連携のバリエーションと間合いの取り方だ。

おもに使う連携は

①荒咬み
②荒咬み→九傷（→七瀬）
③荒咬み→九傷→八錆
④荒咬み→八錆
⑤荒咬み→八錆→砌穿ち

の5種類だ。

①と②は相手との間合いによって、どっちを使うかを決める。近距離なら九傷まで出せばいいのだが、荒咬みの先端が届くくらいの間合いだと、九傷が届かず空振りすることが多いので、荒咬みで止めたほうが無難。逆に荒咬みが届かないくらいの間合いからなら、九傷を出せば先端部分をガードさせることができるはずだ。



荒咬みの先端を当ててしまうと、



九傷がスカッピーなので、止めるか出すかは間合いと相談。

もし九傷が当たれば七瀬も入るので、九傷を出した時点でヒットしているかどうかを確認してから七瀬を出すかどうかを決めよう。七瀬はガードされると相手との距離が近いので、反撃されやすい。

③は相手がしゃがみガードしがちのときや、起き上がりを攻めるときに出すといいだろう。密着or画面端で荒咬みが当たれば、八錆まで全部ヒットする。

荒咬みからの派生は、すべて立ちガードでOKなので、慣れた相手に対しては、八錆を出しても当たらないことも多い。

そこで④と⑤のように荒咬みから直接八錆に行くことで、次に砌穿ちを出すかどうか選択できるようにして融通が利くようにしておくといいだろう。砌穿ちまで出すかどうかは、そのときの気分次第で構わない。

これら、どの連携にも言えることだが、連携の最後の技の先端をガードさせるように間合いを計って出していくことが重要だ。

毒咬みに関してもほぼ同様で、これもガードされようがヒットしようが相手のほうが先に動けてしまう。どちらかと言えば毒咬みのほうが罪詠みよりも硬直が短いので、毒咬みで止めておくほうがいいだろう。

極端な話、離れた間合いで相手のスキに確実に入りそうなときだけ、毒咬み・罪詠み→罰詠みまで出しきって使う以外の使いみちはほとんどない。威力自体も荒咬み→九傷・七瀬のほうが高いので、連続技としては荒咬みスタートのほうがオススメだ。

頼れるのはどっち？

こちらの攻めの基点は荒咬みからの連携技。とは言っても、もちろん相手もお地蔵様ではないので、反撃を試みてくるはず。

そんなときに、こちらが取れる行動は基本的に4つで、鬼焼き、鵺摘み、R.E.D.KicK、ガードするといった選択肢がある。

鬼焼きは通常技だけでなく必殺技、ジャンプも防げるので、守りの面では心配ないのだが、相手が手出ししてこなかったときの、いわゆるヤル気空回りが怖い。ちなみに小ならヒットすれば必ずダウンを奪えるので、鬼焼きは必ず小で。

鵺摘みの利点は、通常技ならタイミング次第でどんな技でも返せるというところ。手を出してこなかったときも反撃は受けにくいので、出して損をすることは少ない。ただし必殺技を出されると、あっけなく負けてしまうことも多い。

R.E.D.はジャンプ封じ。荒咬み連携各種の先端部をガードさせたときに、小R.E.D.で跳んでいくと間合いもちょうどいい。

そして最後の選択肢はガード。さっきも言ったように荒咬み連携をガードさせたら、基本的に京サマ側が不利なの

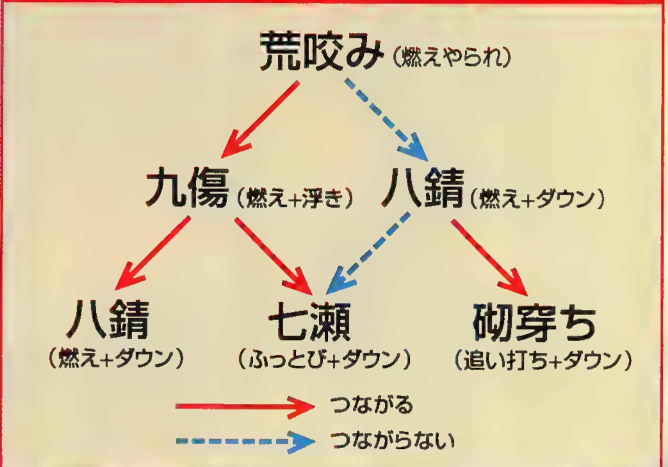


チャ〜ンス、唯一のチャ〜ンス。



一口情報：京の「三神技の壱」は、それに続く「弐」、「参」の技が存在し、オロチ封印のための最終奥義であるらしい。庵の「八酒杯」は、「封ずる者」の役割を果たすためのものとのこと。ヤマタノオロチが八つの酒樽で動きを止めた故事にちなんだ名前だろうか。

京サマフローチャート



荒咬みからはこうだ！



荒咬み連携は先端をガードさせるのが基本。



必殺技には有効。最もアグレッシヴだが、空振りしないように。



トリッキーさではR.E.D.KICK。ジャンプも防げる。



通常技に有効。最も安定な選択肢だ。

で、手は出さないほうが無難という考えかたもできる。

それぞれをタイプごとに分けるとイケイケ派、安定派、ビックリ派、堅実派といったところか。相手のキャラの特性、プレイヤーのクセなどを考慮して、どの技で対処していくかを決めよう。

ゲージを考慮した立ち回りかた

京サマはアドヴァンスト（以下ADV）かエキストラ（以下EXT）か、ストックがいくつあるか、パワーMAXかどうかで、狙いが大きく変わってくる。

ADVの場合、ストックさえあればいつでも超必殺技が撃てるので、確実に決められる状況を作り出したい。そのために使う技が七拾五式だ。七拾五式は大で出せば、浮かせた相手にいろんな技で追い打ちができる。その中でも最大の威力なのが大蛇薙だ。

七拾五式はボタンを2回押すことで2発の蹴りを出すが、2回目のボタンを遅めに押せばスキが小さくなる。この技に限ってはガードされてもこちらのほうが先に動けるので、密着状態や相手を端に追い込んだ状態でストックがあれば迷わず狙ってみよう。



七拾五式改で浮かせたら、



大蛇薙でドシャーン。確実に決められるようになろう。

起き上がりを攻める場合でも、小足↓小パンチ↓無式を連打キャンセル＋押しっぱなし入力（お手軽連続技のページ参照してちょ）で確実に出せるようにしておけば、ダメージ効率もよくなってくる。

対してEXTの場合は、いつでもどこでも大蛇薙というわけにはいかないので、特に七拾五式を狙う必要はなくなる。EXTでは簡単にパワーMAXにできるのを生かした闘いかたをしたい。

MAXで生きる必殺技の雄は琴月。ガードされると不利な技であることに間違いはないのだが、MAXなら距離が離れるので反撃されにくいので、わりと気軽に使っていける。なにより琴月自体の威力が高いので、キャンセルのかかる立ち大パンチ（遠近とも）から狙ってみよう。琴月は小のほうがガードされたときの距離が開くので、必ず小で出すようにしよう。



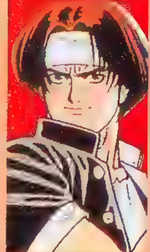
大パンチ↓琴月だけでこのダメージ。わりと減るね、うん。

もしADVでストックが3つ溜まってしまったときも、パワーMAXにしてしまって構わない。琴月が使いやすくなるのに加えて、大蛇薙が大幅にパワーアップするからだ。MAXの大蛇薙は全身に攻撃判定が出るので、起き上がりのときや相手が突っ込んできそうなところに出しておけばヒットすることが多い。つぶされることも多いが、ダメージもかなり高いので積極的に狙ってみる価値はあるぞ。



調子にのって攻めてくる相手には、MAX大蛇薙。空中ヒットでも当たった瞬間にボタンを離せば多段ヒットする。

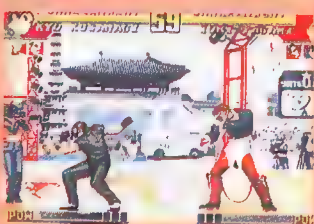
昔の京サマもお忘れなく



いちおう隠しキャラの94年版京サマ。闇払いが高性能なので、近距離ならキャンセルのかかる技から大闇払い、遠距離からなら小、大混ぜて撃っていくと高価的、いや効果的だ。鬼焼きはガードポイントがないので、相打ちや一方的に負けることが多く、対空としての信頼性は…だ。それならしゃがみ大パンチのほうが簡単なわりには頼りになるぞ。

少し間合いが離れたところからなら、小の朧車がREDと同じような感覚で使える。跳ぼうとしたところや動こうとしたところに当たりやすい。必殺技の数が減って少々物足りない感もあるが、基本が飛び道具・対空スタイルになるので、安定感は増すぞ。

できることなら新旧京サマでチームを組みたかった…。



この距離での小朧車が有効だ。

釟鉄	投げ間合いで←or→+C
一刹背負い投げ	投げ間合いで←or→+D
外式・轟斧　陽	→+B
外式・奈落落とし	ジャンプ中↓+C
八拾八式	↘+D
百八式・闇払い	↓↘→+AorC
百式・鬼焼き	→↓↘+AorC
百壱式・朧車	←↓↙+BorD
秘奥義・　裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+AorC

一口情報：手前味噌で申し訳ないが、HAIR SALOON先生による「京」と「庵」扉絵が、ポスターセットになって発売中！詳しくは読者サービス部を見てね。先生への励ましのお便りは、ゲーメスト編集部まで。

麻宮アテナ

攻撃力大幅アップ！

SPSを使った強力な連続技を覚えて、攻撃力を増加させよう！

担当：もせやん

やっぱり狙いはSPS

前号でも説明したが、コマンド投げであるスーパーサイキックスルー（以下SPS）が非常に強力なので、今回はこの技を積極的に狙っていくことが勝利への近道と思われる。

SPSを狙う戦法は前号でも説明したが、おさらいを兼ねてもう一度説明しておこう。

まずは、連続技としてSPSを狙う方法。ジャンプ強Kから直接SPSや、ジャンプ強K→立ち強P→SPSといった連続技が簡単で狙いやすい。地上戦では、下弱Kからが狙いやすいぞ。

ほかには、テレポートや前転などの移動から狙う方法がある。テレポートを使った連携としては、下弱K→ふっとばし→テレポート→SPSが一番狙いやすいだろう。テレポートの強弱を変え、正面、背後と変化をつけてみよう。

画面端まで追い込んだ状態では、垂直小ジャンプ（アドバンストのみ）から技を出さずに、着地で直接SPSを狙うのも有効な戦法だ。ジャンプ攻撃を混ぜて使うと、かなり効果的だぞ。

強力SPS連続技

SPSで相手を投げたら、追い打ちを狙っていく。前号よりも有効な（強力な）追い打ちが発見されたので、ぜひ覚えてほしい。

まず、普段使っていく強力な追い打ちは、強サイコリフレクター（以下PR）だ。SPSの硬直が解ける寸前に強PRのコマンドを入力しておき、Dボタンを押したままにしておく（先行入力）。これで硬直が解けたと同時にPRが出て、追い打ち成功となるのだ。だが、コマンド入力が遅れるとほぼ失敗となるので、入力タイミングをしっかりと覚えよう。また、画面端では強PRが入らないので、別の追い打ちを使う。

画面端では、弱PR→弱サイコソードが連続技となる。弱PRの入力タイミングは、先行入力が安全確実だが、カスヒットの場合もあるので、確実にダメージを与えたい場合には、少しタイミングを遅らせよう。弱サイコソードは連続技になるが非常に難しく、失敗すると痛い目にあうので、弱PR→立ち強Pが安定。

超必殺技が使えるのならば、弱PR→シャイニングクリスタルビット（以下SCB）が連続となる。SCBを先行入力で出すことができれば、簡単に連続技になるので、ぜひ覚えてほしい。

このほかに、通常技をヒットさせ、相手をダウンさせないように着地させ、2択、3択をかける戦法もあるが、これに関しては前号を見てほしい。



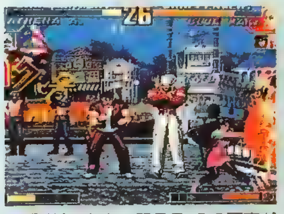
SPSで相手を投げて、硬直が解ける直前に強PRのコマンドを入力しておけば…、



硬直が解けると同時に強PRが発生して、大ダメージだ！



SPSで投げて、この間に弱PRのコマンドを入力しておいて…、



まずは追い打ちで弱PR。この硬直が解ける直前にSCBのコマンド入力しておけば…、



さらに追い打ちでSCBがヒット。アテナの最大連続技だろう。

PAは両刃の剣

SPS以外どういった技を使い、どう闘うのかを説明していこう。

普段から多く使っていくのは、ジャンプからのフェニックスアロー（以下PA）だ。攻撃判定が強いので、強力な対空技を持たないキャラでは、返すことはなかなかできないだろう。また、相手を跳び越す直前で出すことができれば、めくりぎみにヒットさせることも可能だ。

強PAは最後にリーチのあるキックを出し、ダメージも大きいので使い易そうなのだが、ガードされたときの硬直が長すぎるため、反撃を受ける場合が多い。一度使ってみて、相手が反撃してくるようならば、弱PAだけを使おう。



強PAは、隙が大きいので、反撃の可能性大。使用には十分注意しよう。

地上戦では、サイコボール（以下PB）を牽制として使っていきたいが、隙が大きいので、狙って跳び込まれる可能性もある。よって、PBは超遠距離かふっとばしキャンセルなどから使っていこう。

SCBは地上戦で追い込まれた状況で使うと、意外な強さを発揮する。コマンド完成とほぼ同時に攻撃力が発生するので、相手の猛ラッシュに割り込むことができることがあるぞ。相打ちも多いが、大ダメージを与えることができるので、十分なはずだ。

ほかに地上戦で役立つのが、遠距離弱Pと遠距離強Pだ。どちらもリーチがあるので、中距離での牽制や、とっさの反撃に使えるぞ。弱Pはキャンセルできるので、テレポートやPBを混ぜてみよう。



中距離での牽制にはもってこいの、遠距離弱P。



一口情報：ネオジオシューティング「パルスター2」のタイトルは「パルスターブラスト」に決定。ただ、発売時期は未定とのこと。

不知火舞

おみ足をメインに

無理をすると自滅しやすい舞だが、特性を生かせば活躍してくれるよ。

担当／[illegible]

白鷺の舞をもってしても、97においてごり押しで勝つのは難しい。相手の出方をうかがいながら、柔軟に対応していこう。

垂直ジャンプモード

このゲームの垂直ジャンプは空中ガードができるため、気軽に使っていくことができる。舞はジャンプ時の技が強力なので、垂直ジャンプをより利用しやすい。垂直ジャンプから出していきたい技は、垂直ジャンプ大キックだ。この技は横方向にリーチが長く、頼りになる。

相手が前ジャンプしてきた場合は引きつけて空中投げを使うと、うまくいくことが多い。早めのタイミングで出すのならば、垂直ジャンプ大キックを出してしまっても良いだろう。微妙な場合は空中投げを狙うか、空中ガードするかだ。

こちらが垂直ジャンプしたときに相手が技を空振りしていた場合は、小ムササビの舞で襲いかかってやろう。相手の立ち位置が、小ムササビの舞で足元を狙える位置ならば、技を空振りしていなくても出していって良い。



垂直ジャンプ大キックに頼ってみよう。


垂直ジャンプしたとき、相手が技を出していたら、


ムササビの舞で反撃だ。

こちらから攻めていく場合

垂直ジャンプ大キックは相手が攻めてきてくれる場合か、ある程度接近しているときでないとあまり意味がない。そこで舞も接近するという選択肢が必要になってくる。

舞の接近手段はジャンプ大キックがメインとなる。接近することが重要なので、ジャンプ大キックを早めに出して、舞の足先をかすらせるぐらいの感覚でプレッシャーをかけていこう。このジャンプ大キックは非常に落としづらいので、相手の待ち気をそぐことが可能だ。相手が空対空で落としにきてもまず負けないし、空中投げになってくれることもある。アドヴァンストモードで小ジャンプや中ジャンプが使えるのなら、より効果が高いぞ。



低い軌道のジャンプで斜めジャンプ大キックをだして、相手に横から当てるのだ。

ジャンプ大キックをヒットorガードさせてからは、間合いによって異なる。相手と離れているときは何もしないか、


下手な地上技を出すくらいなら、垂直小ジャンプ大キック。

垂直ジャンプするか、アドヴァンストモードならさらに小ジャンプするか、といった選択が有効だ。

相手が近間にいるときは選択肢が多い。

●白鷺の舞を出して削りを狙う

ジャンプ大キックがヒットしていても連続技にはならないので、ある意味損な選択だが、ジャンプ大キックがガードされていても白鷺の舞分は削れるというメリットを持つ。

連続ガードにはならないので、コマンド投げや、避け、緊急回避といったところが怖いが、そのほかの選択と混ぜて使えば、十分に有効な戦法だ。

●レバーを前に入れつつ近距離大パンチを出して避けなどに自動対応

相手がエクストラモードの時に特に有効。レバーは少し長めに入れておかないと、投げにならないので注意。短縮入力コマンドは変わったが、基本的に入力システムは96と同じだ。

ここからは白鷺の舞でキャンセルをかけていこう。

●しゃがみ大パンチで連続技を狙う

立ち大パンチは遠距離になったりしやすいので、連続技を狙うときはしゃがみ大パンチが確実。しゃがみスタートなので、超必殺忍蜂も入力しやすい。ゲージがないときは必殺忍蜂がおすすめだ。龍炎舞は見逃してくれる人が多いが、ヒットしても反撃を受けるので、本当は使わないほうがよい。白鷺の舞は間合いによって連続技にならない場合があるので注意しよう。


龍炎舞はヒットさせても反撃されてしまう。使わないほうが無難。

●小ジャンプして攻めをつづける

さらに強いプレッシャーを与える場合に有効な選択。ただし読まれやすいので、程々にしておいたほうがいい。


ここで垂直ジャンプしてしまうと、緊急回避されて危険な目に。ムササビで逃げる？

舞はゲージに依存しないので、チームのどこにおいても活躍してくれる。かといってゲージがあればあったで、無駄にはならない。まさにオールラウンドなキャラといえよう。



一口情報：ネオプリントにまたまた新フレームが登場する。今度のフレームはCX「ビーチボーイズ」主演の反町隆史＆竹野内豊バージョンに、酒井法子と蛭子能収の描き下ろしイラストフレーム。今をときめく超人気アイドルとガロ作家の組み合わせだ！ちょっとクラクラするね。

レオナ

超必を決めろ！

上下の揺さぶりで相手を焦らせたら、次は超必を狙おう。

文・KAL

中ジャンプ超重要！

レオナは、持ち前の素早さを生かして、空中から小ジャンプ・中ジャンプで素早く攻め立てる、急襲戦法が得意だ。空中投げももっているし、明らかに空中戦を得意としているキャラであるといえる。

また小ジャンプを使えば、相手のしゃがみガードを崩す垂直ジャンプ大P（大K）でガード方向を上下に揺さぶれるし、中ジャンプの移動スピード、軌道の鋭さは、地上技で押していける技の無いレオナにとってはかけがえのない、接近・攻撃手段だ。



レオナはこれ！垂直小J大P（大K）で揺さぶれ！

こうしたことを考えると、レオナの能力を引き出すならアドバンスト、ということになる。小ジャンプ・中ジャンプを使ってピョンピョン跳ね、足払いを混ぜて上下、上下と2択をかけ続けていく。これができないと、はっきりいって相手にダメージをあたえる手段が無くなってしまうので、エキストラではどうしても不利な闘い、でなければかなり消極的な闘いを強いられることになるはずだ。

ということで、レオナはアドバンストでのプレイをお薦めするが、エキストラで遊びたいという人やメンバーの都合上、やむなくエキストラになってしまう人のために、ほんの少しだけ、エキストラでのコツをお伝えしよう。

これはあまりに伝統的すぎて懐かしさすらこみ上げてくる戦法だが、「パワーを溜め始めたらレバーをしゃがみガード方向に入れ、ついでに必殺技の溜めをつくる」。この最中に相手が跳んできたら、ムーンスラッシャーや下大Kで迎撃し、跳んでこなければ程良いところでボルテックランチャー（小）を出すか最後までパワーを溜めきってしまう。

そしてもうひとつ。垂直小ジャンプ大P or 大Kによるしゃがみガード崩し戦法ができないエキストラだが、斜めジャンプすると同時に大Pを出す{昇り大P・逃げ大P}はアドバンストと同様に使える。これもしゃがみガードしている相手にヒットさせることができるので、跳び込みのあと、すぐ逃げ大Pをだしたりして少しずつでもダメージをあたえていこう。



逃げ大Pはエキストラでも可能。とどめに最適。

超必コマンドは確実に

パワーがマックス状態でなくてもジャンプ技から簡単にVスラッシャーがつながったり、地上での超必が加わったことで、条件つきではあるが一気に大ダメージをあたえることができるようになったレオナ。普段連続技のチャンスがあまりないだけに、超必だけは入力ミスなどでしくじりたくない。

そこでこのシリーズ特有の"省略コマンド"を使ってコマンド入力をし、素早く、確実に超必を出せるようになろう。

●Vスラッシャー

空中超必のVスラッシャーは、↓↙←＋Pで出せる（右向き時）。斜め下と最後の真後ろを意識して、ボタンをほんの少しだけ遅めに押すようにするのがコツ。

狙いどころは意外にたくさんあり、

①ラッシュの最中、垂直ジャンプ大Kからキャンセルで。

②少し離れたところから中ジャンプ大K→キャンセルで（以上アドバンストのみ）。

③遠くから通常あるいは大ジャンプで跳び込み、大Kからキャンセルで。

④バックジャンプだけして、相手キャラがジャンプで追いかけてきたり、空中でなにか技を出したら（空振りしたら）出す。

と、ざっと挙げただけでもこれだけある。ちなみにキャンセルから出す場合は大で、不意を突いて出す場合は小で出そう。



このような状況はいくらでもつくりだせる。使えるV。

●リボルスパーク

地上突進技であるリボルスパークは、↓↘→＋Kで出せる。ゲージストックがあったり、パワーマックスや瀕死状態のときは、連続技はすべてこの技につなぐようにしよう。近距離立ち大Kからなら、膝蹴りが2発出るので、ヒットしたのかどうかを確認してからコマンド入力できる。跳び込み後や投げ失敗（もちろん大K投げ）のときに狙おう。

●グラビティストーム

この技はあまり短縮できず、↓↘↓↘→＋Pと入力する。

あまり使うことのない技だが、無敵時間があるので、押されているときの切り返しに、一か八かで出すとたまに役立つ。対空として出すよりは、地上技に対するカウンターとして出したほうが、最後までヒットさせられる可能性が高い。起き上がり時に出してみるのもいい。

おさらい＆注意しておきたいこと

ここでもう一度、レオナの基本戦法を確認しておこう。

レオナは鋭い中ジャンプ大P、しゃがみガードしているところにもヒットさせられる垂直ジャンプ大P（キャンセルVスラッシャー用に大K）を多用し、上から押さえ込んでいく。ただし立ちガードだけされたり、跳ぶタイミングを悟られないように、いくらか下小Kも混ぜていく。

相手キャラがコマンド投げをもっていないのならば、下大P（割り込まれるが、下小Pからでも可）からキャンセルしてグランドセイバーを出し、これを2〜3回繰り返して端まで押していく戦法も有効だ。これはラッシュ力に期待するのではなく、相手が抵抗しようとしてグランドセイバーに当たり、そこへ追い打ちとして超必（グラビティ、リボル両方）をヒットさせるのが目的だ。



Gセイバーヒット後は、落ち着いてリボル or グラビティを入力だ。

これらラッシュの最中にジャンプ攻撃がヒットしたのだが、ムーンスラッシャーを使った連続技を狙うには少し間合いが離れていないか？というようなときは、小ではなく大でムーンスラッシャーを出そう。ガードさせたあと大きく間合いが開くので、小の空振りなどよりよっぽど危険度が少ない。ただし目の前でめり込ませてしまうとダメだぞ。



一口情報：怒チームのラルフ、クラーク２人の本名はラルフ・ジョーンズ、クラーク・スティルであるらしい。ちなみに、レオナはハイデルンの養女なので、レオナ・ハイデルン？

山崎竜二

自動二択（笑）を使いこなそう

砂かけをメインにした近距離戦と、パチキ入力の使い分けを紹介

今回は、前号（別冊になってたやつ）でフォローしきれなかった点を中心に解説していこう。

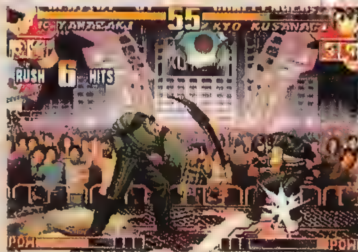
極めよ砂キャン

K.O.F.'97から新たに加わった新技「砂かけ」。前号でも書いたとおり非常に強力な技なのだが、具体的にどこで使っていけばいいのか、結構分かりづらい。

攻めに使う場合は、小攻撃からつながることを利用して、近立ち小Kキャンセルで使っていこう。小技のわりに出が遅めだが、立ちガード不可になっているので、→＋小P（ブッ刺し）との2択を迫ることができる。ジャンプ攻撃の後だけでなく、アドヴァンストであれば下大P→蛇だまし（蛇使い溜め中に大Kでキャンセル）の後にダッシュで近付いて仕掛けてもいいだろう。


小技で刻むと遠距離版になってしまうので、跳び込みからダイレクトにいこう。

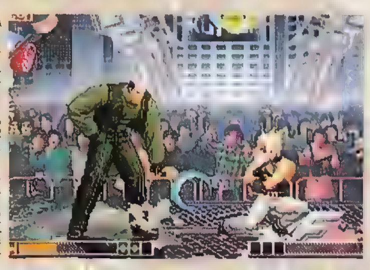
砂かけ→蛇だまし→砂かけ→…は一度入ると気絶（KO）確定の極悪連続技だが、いかんせん操作が非常にシビア。とはいえ、使えれば当然爆発的な威力があるので、1回ぐらいはできるように練習してみるのもいいかもしれない。一応、J大K（J大P）→近立ち小K→砂かけ→蛇だまし→砂かけ→下大P→下蛇でも気絶確定で、この程度ならば実戦でも十分狙える。



一回砂→砂に成功すれば、砂→下大Pは目押しでつながる。もう1セット決めれば勝ち確定！

ちなみに、砂かけを出した後はヒットの有無に関わらず蛇だましにつなげるクセをつけておくと、戦力が非常にアップする。砂かけはガードされると相手のほうが先に動けてしまうので、蛇だましで硬直を消していかないと攻めが途切れてしまうからだ。「→↓↙K→↓↙←大P（押しっぱなし）→大K→下大P」を常に意識していれば、下大Pを隙なくガード（ヒット）させることができ、そこから下蛇や蛇だましで攻撃を継続できる。

砂かけキャンセルに失敗しても、下蛇をガードさせられるので仕切り直しになるだけだ。


砂・下大P→蛇だましから再度ジャンプして間合いをつめよう。

山崎だからこそ待ってみる

攻撃避けの後などで反撃に使う場合は、近立ち小Kよりも出の早い技からつなげていくほうが確実。どの技が早いかということだが、実は近立ち大Pが（キャンセルできる通常技の中では）もっとも早い。次いで近立ち小P・下小P・下大Pが並んでいて、近立ち小Kはさらにその下になる。

よって、キャンセルをかける技は近立ち大Pがベスト。


近距離立ち小Pと近距離立ち大Pを同時に出すと…、


なんと大Pが勝つ！ほとんどギロチン並みの速さだ。

しかし、ギリギリの間合いからだと砂かけが空振りしてしまうので、その場合は下小Pを使うことになる。ただし、これもコマンド入力の面で問題があるので（裁きの匕首が暴発しやすい）、そういう時は素直に下大P→下蛇で安定したほうがいいだろう。跳び込み後以外で近立ち大Pが出せる間合いになることはめったにないが、アドヴァンストの緊急回避（前）を誘った後などは確実に決めていきたいところだ。

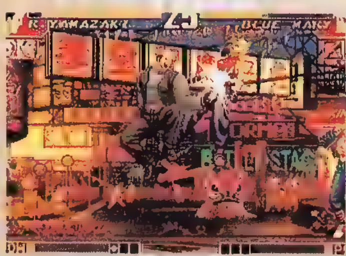
ほれっ、消し飛べやぁ～

ダメージは通常投げに劣るが、投げ抜けされないという点で非常に使える「爆弾パチキ」。コマンドは←↙↓↘→＋Pだが、省略して↘→＋Pにできる。実はこれに少し手を加えるだけで、攻守において大きくパワーアップさせることが可能だ。

1つ目は、「↙↓↘→＋P」。パチキ＋倍返しの合成で、相手のジャンプによる逃げを防止することができる。攻撃避け・緊急回避（前）や起き上がりの後など、単発で狙っていく時はこれを使おう。


対空性能高し。うれしい暴発(?)だ。

そしてもう1つ、「↘→（入れっぱなし）＋小P」がある。パチキ＋ブッ刺しの合成で、跳び込みの後に狙うといいだろう。ジャンプ攻撃が近距離でヒットしていればパチキが連続技になり、ガードされたり間合いが遠い時はブッ刺しでしゃがみガードを崩すことができる。特にアドヴァンストでは、小・中ジャンプ中ならどんなタイミングでも大Kが当たる（相手がしゃがんでいても）ので、中ジャンプ大K→小ジャンプ大K・↘→＋小Pなどとやると非常に強力なラッシュになる。近立ち小Kも混ぜれば、相手は困ること間違いなしだ。



上に逃げられそうだったら大Pにしよう。



自分の担当キャラについて、各ファイターが胸中を激白!!



ぴぐ「う〜っす、今日はオレのために集まってくれてどうもありがとう」
借金「いや、ぴぐさん、まじめにやりましょうよ、時間ないんだし」
ぴぐ「だね。こんなに人も集まったことだし（写真参照）」
CHU「これって、編集会議のときの写真じゃないですか」
ぴぐ「バラすなよ。じゃ、はまー、よろしく」
はまー「で、なにやるんすか？」
ぴぐ「あ、言ってなかった？今回は自分のキャラがエクストラとアドヴァンストで、どっちのほうが使いやすいかを語ってもらおうと思って、奮発して3ページも取っちゃったよ。おかげで、原稿アガんなくて、オレはピーピー、編集はご立腹って感じ」
MVP「よし、やろう。うん、やるでしょう」
ぴぐ「おし、じゃ京サマからね。基本的に小、中ジャンプからの大パンチが強いから、ADVかな。でもEXTにはEXTなりの闘い方もあるから、圧倒的にADVってほどでもない、ってところかな」
CHU「ほかのキャラはどうすか？」
ぴぐ「真吾はねぇ、ストックが3つあったらMAX駈け鳳麟→駈け鳳麟→追い打ちで7割り減るから、ADVかなぁ」
はまー「でも、MAX駈け鳳麟は見てから避けられるから、最近はくらってくれる人少ないでしょ。それよりEXTでパワーMAXにしておいて、くらえぇとか決めたほうが堅いでしょ」
ぴぐ「う〜ん、それも一理あるね。じゃ、真吾はどっちも利点あり、ということで。じゃ、ヒガシは…」
MVP「どうだって、いいでしょ」
ぴぐ「ちょ、ちょ、ちょ、なんでやねん。まぁ、オレに語らしてみ」
KAL「手短にね」
ぴぐ「あ、すんません。EXTで赤くなってからのスクリュー連打がめちゃめちゃ強いっス。ADVだから、っていうメリットはないね」
ももやん「ん。じゃ、ぴぐばっかり喋ってるから、ほかの人にも聞いてみようか」



ぴぐ「いや、失礼。じゃ、いおりんとかどんな感じ？」
いおりん「ムダだ」
ぴぐ「え？」
いおりん「どうしたぁ？」
ぴぐ「はぁ、じゃ、この人のことはとりあえず置いとくとして、CHU、どうよ？」
いおりん「月を見るたび思い出せぇ、このままでは終わらんぞぉぉぉぉ」
CHU「俺はねぇ、小&中ジャンプでしょ。あぁ、もぉ、庵つえぇ」
借金「みんな知ってるって」
ぴぐ「じゃ、ほかにも、小、中ジャンプが強いからADVっていう人は？」
はまー「テリーと山崎」
CHU「ロバート、シェルミー」
KAL「レオナと、あとラルフもそうかな」
K-TAN「キング」
MVP「七枷でしょう」
ももやん「マリーも小ジャンプつえぇよ」

座談会出席者

FRS-N.O
KAL
ももやん
ぴぐ
K-TAN
珈琲ふりーく
はまー
MVP
借金
CHU
P・鈴木
（通りすがり）
C・LAN
ギィ
チャッキー
ゲスト数名



ぴぐ「ん〜、そんなところかな。じゃ、ヒガシみたいに赤くなってからの超必殺技連打が強いとか、ゲージ溜めて頻繁に超必殺技が使いたいとかでEXTを使いたいキャラは？」
借金「リョウの覇王翔吼拳」

ヤル座談会—アドバンスト ADVANCED

担当 KFC—ぴぐ





珈琲「ユリの飛燕鳳凰脚がわりと返し技に使えるっつう。あとクリスもわりとスライドタッチでダウンさせることが多いんで、その間に溜めて超必殺技がわりといい感じって感じですか」
CHU「ちづるの、これが見切れて」
はまー「あれ、見切れねぇって」
ぴぐ「ほかにはぁ？」
（ピルルル、ピルルル…）
シェルミー「もしもし、あっ、また後でね」
ぴぐ「会議中は携帯切っとけっちゅうねん、ほんまに（怒）」
MVP「チャンとかビリーとかは単発キャラだから、パワーMAXのほうがいいっつうのはどう？」

CHU「どう？って、そうなの？」
MVP「強いでしょう」
KAL「それを言ったらクラークも、結局ダメージを与えるのはコマンド投げからエルボーがほとんどだから、MAXにしといたほうがいいなぁ。攻撃避けも使えるし」
ぴぐ「ふ～ん、で、ほか名前の挙がってないキャラは？」
借金「紅丸って基本的に性能がいいんだぁ。だから、まぁどっちでもつえぇんだけど、あえて言うなら、ADVのほうが小ジャンプふっとばしが使えて、より強いかな」
N・O「アンディって、ノーマルジャンプがすごく高いのね。だから小、中ジャンプがないと闘いにくくなっちゃうから、基本的にはADV。でも避けからの撃壁とかもあるし、EXTが強いキャラとチームを組んでもやっていけないことはないよ」
ももやん「なんか、アテナもどっちもどっちて感じだな～。実はオレ、EXTってあんまりやったことないからよく分からなくて」
一同「なに～」
ももやん「でもケンスウは超球弾の後を走って追いかけたいから、ADVなんじゃないかな」
ぴぐ「ボクもケンスウ使ってるときはそんな感じですねぇ」
ももやん「でしょ、でしょ。」
珈琲「舞なんかもわりとメインの白鷺はダウンさせる技じゃないし、当たればわりとゲージ溜められるから、う～ん、わりとどっちでもいいって感じですか。でも基本的にボクはADVが有利と思ってるんで、ADV使うって感じです」
はまー「む、ちょっとそれは聞き捨てならないですね。なんかそれじゃ、EXTがダメみたいじゃないですか。ひーこー先生は96デビューだから、避けの使い方に慣れてないんですよ。94、95で避けに馴染んでるプレイヤーが効果的に使う避けは侮れないですよ」
珈琲「いや、別にボクはEXTがダメだなんて、これっぽっちも言ってないじゃないですか。ただEXTは～以下略～」
はまー「いや、そうじゃなくて～以下略～（朝まで平行線）」
ぴぐ「おいといて先に行きますか。ほかは？」
ギィ「バイスは小ジャンプふっとばしも強いし、夢にまで見た避けからのネガティブゲインもいい感じっすよ。新しい超必殺技もイケてるし、むにゃむにゃZZZ…」
ぴぐ「なんや、夢かい」
社「おとなしく寝てろ」
ぴぐ「まったくやで」
社「楽しんでるぅ？」
ぴぐ「楽しいわけあるかい、さっさと終わらせるよ、次」
C・LAN「ちょっと、オレも94のメイン担当として言わせてもらうけど、まぁ攻撃避けというものは…」
ぴぐ「通りがかりに囁かれてもねぇ。しかも肝心なことはなにも言ってないし」
ちゃっきー「避け？ちょっと避けの攻防ならオレにも語らせてよ」
借金「あれ、ちゃっきー、KOFやってたっけ？」
ちゃっきー「なに、避けってエスケープのことじゃないの？だって、これバーチャの座談会でしょ」
借金「およびでないよ」
ぴぐ「あれ、P・鈴木は？」
はまー「なんか、具合悪いとかで今日は来てないっすね」
ぴぐ「表が埋まんないと、オレ泣いちゃうよ」
KAL「じゃ、みんなで考えますか」
ぴぐ「ゴローちゃんは、やっぱパワータイプだから、MAXにしておきたいはずなんだよね。避けからのコマンド投げもあるし、EXTでしょ」
ももやん「チンはジャンプ大パンチが2段技だから、小ジャンプで攻めるのが強いよ」
ぴぐ「じゃ、チョイは？」
一同「………」
ぴぐ「電話して聞いてみっか。もしも～し」
P・鈴木「ちぃ～っす。で、チョイは、ジャンプの軌道が多いほうが飛翔脚につなげるパターンが増えるんですよ。飛翔脚はゲージがばりばり溜まるから、気合溜めに頼らなくてもゲージ溜めてMAXにできるんで、ADVがいいです」
ぴぐ「うん、ご苦労。じゃ、ゆっくり休んでくれたまえ」
KAL「じゃ、そんなところですか」
一同「ですねっ」
ぴぐ「じゃ、どうもお疲れさんでした（とは言っても、架空の座談会だから、疲れたのはボクひとりだけど……）」

EXTRA VS ―バーチ

エキストラ 対

バーチャル対談まとめ

EXTRA vs ADVANCED

各モードの長所・短所を知る

自キャラの特性を生かすためのモード選びを考えてみよう

ADVとEXTのモードについて、基本的な両者の違いはすでに説明済み。そこで今回はモードの違いが、実際の試合展開にどういった影響を与えるかを考えてみよう。

アドヴァンストモード

ADVの最大の利点は小、中ジャンプが使えるということ。もちろんキャラによって程度の差はあるが、強力な攻め手となることは間違いない。ただ、その強さの質がジャンプが速い（低い）とか攻撃の判定が強いといった単純な理由によるため、悪く言えば安直な強さ・単調な戦法につながってしまう。

もうひとつの利点はダッシュの距離調節が可能であるということ。特に相手をダウンさせたときに、相手との距離調節をしやすく、起き上がりを攻めにいくか様子を見るか、はたまたダッシュ前転を狙ってみるかといった行動の幅ができる。

ダッシュ前転もうまく取り入れれば、コマンド投げや近距離で出すと強い超必殺技につなげることができ、かなりの威力を発揮する。しかし、いったん読まれてしまうと、前転終了時のスキに攻撃・連続技を叩きこまれるおそれがある。キャラによっては小足が入れば超必殺技までつながってしまうものもあるので、注意が必要だ。

もうひとつADVで考慮しないといけないのがゲージストックとキャラの順番のことだ。

基本的にストックは後発のキャラのほうが多い傾向にあるので、先鋒にはゲージを溜める能力があり、自分ではあまり使わなくてもいいキャラ（京サマ、舞、ラルフなど）を置き、大将にはゲージをたくさん持っていると強力なキャラ（リョウ、真吾、クラークなど）を据えることになる。もちろんキャラ同士の相性も考えて、なるべくストックが増えるか維持される流れでオーダーを組むことになる。

その結果、どうしても必然的にチームのオーダーが固定されてしまい、相手の並びを見て相性のいいキャラをぶつけるといった融通がきかなくなるといったデメリットも持ち合わせている。

エキストラモード

EXTの最大のウリは攻撃避けだ。打撃に対しては完全に無敵になれるので、相手のラッシュを切り返しやすいのが大きな利点。それ以外にも突進技をガードさせて反撃を誘い、それを攻撃避けで避けてからさらに反撃といったこともEXTならではの闘い方だ。

ただし攻撃避けも万能ではなく、投げに対しては非常に弱い。ただでさえK.O.F.の世界は、投げ技天国と言えるほどコマンド投げが強い。なおかつEXTモードでは、通常投げさえも投げ技はずしができない（しかも投げのダメージは結構デカい）ので、攻撃避けを読まれていると、連続技による強力な一撃はないものの、投げによって着実に体力を減らされるといったことになる。

EXTのもうひとつの特徴は気合溜め。いったん相手をダウンさせれば、いとも簡単にパワーMAX状態にできる。ラウンドの間中ほとんど光りっぱなしで闘えるので、単発で勝負するキャラには有利なモードといえる。

またADVと違いEXTのマックス状態は、それだけで超必殺技を使うことができる。単体の超必殺技の性能が高い、あるいはガードされてもほとんどスキがない、いわゆる出し得なものであれば、どんどん使っていける。

EXTに向いているのは、多くはそのキャラが強烈なウリを持っている場合であると言える。ヒガシやリョウのように赤くなってからの爆発力がスゴイとか、ゴローちゃんやクラークのようにMAX↓避け↓コマンド投げが強力といったように、独特の強さがあるキャラはEXT向けだ。

目的別	名前
小、中ジャンプで攻めたい	京サマ、紅丸、テリー、アンディ、ロバート、レオナ、ラルフ、チン、キング、社、シェルミー、クリス、山崎、マリー、いおりん
避けからコマンド投げでしょ	ゴローちゃん、クラーク、シェルミー、いおりん
マックスで痛い一撃をくらわせたい	ゴローちゃん、クラーク、チャン、ビリー、真吾
超必殺技命	ヒガシ、リョウ、ユリ、ちづる
一撃必殺	リョウ、真吾
あんま変わらないっしょ	アテナ、舞、クリス

キャラの特性

キャラ	モード		イケてる理由
京サマ	ADV		小ジャンプ大Pが強い
紅丸	ADV		小ジャンプふっとばしが使えるようになる
ゴロー	ADV	EXT	（A）小、中ジャンプ （E）攻撃避けからの投げ
テリー	ADV		小ジャンプ大Kが強い
アンディ	ADV		小、中ジャンプを使いたい
ヒガシ		EXT	スクリュー連発
リョウ	ADV	EXT	（A）一撃必殺 （E）覇王翔吼拳
ロバート	ADV	EXT	（A）小、中ジャンプ （E）マックスでの連舞脚～超必殺技
ユリ		EXT	待って鳳凰脚を使いたい
レオナ	ADV		小ジャンプ攻撃が強い
ラルフ	ADV		小、中ジャンプを使いたい
クラーク		EXT	マックスでのコマンド投げ～エルボーに期待
アテナ	ADV	EXT	大差なし
ケンスウ	ADV		超球弾の後に走って近づきたい
チン	ADV		小ジャンプ大Pが強い
ちづる		EXT	三籟の布陣が強い
舞	ADV	EXT	大差なし
キング	ADV		小ジャンプ大Pが強い
キム	ADV		マックスだと小足からの連続技を決めにくくなる
チャン		EXT	パワーマックス時の攻撃力が魅力
チョイ	ADV		小、中ジャンプを使いたい
社	ADV		小ジャンプ大Pが強い
シェルミー	ADV		小ジャンプ大Pが強い
クリス	ADV	EXT	（A）小、中ジャンプ （E）Sタッチで溜めて超必殺
山崎	ADV	EXT	(A)小、中ジャンプ （E）蛇使いとマックスがいい関係
マリー	ADV		小ジャンプ大Kが強い
ビリー		EXT	パワーマックス時の攻撃力が魅力
いおりん	ADV	EXT	（A）小、中ジャンプ （E）ダッシュからの屑風
真吾	ADV	EXT	(A)ガード不能超必殺 (E)パワーマックス時の攻撃力が魅力

このキャラこう使おう表

一口情報：関西テレビ「紳助の人間マンダラ」から発生したラリーチーム「TEAMマンダラ」（メインスポンサー：SNK）が「2nd ASIANRAL-LY97」に参戦。7日間4000キロのレースで、クラス1位、総合3位入賞というすばらしい成績を出した。



読者プレゼント!

SSC SNKサポーターズクラブ 通信販売グッズを21名様に!

今回、飛び込みでSNK公認のファンクラブから、大量のプレゼントを頂きました。応募はゲーメストアンケートはがきで。





SNKオフィシャルクラブ「SNKサポーターズクラブ」(以下SSC)では、会員限定のオリジナルグッズ通信販売を8月から開始した。今回、その「SSC通信販売」のスタートを記念して、SNKさんから、ドド～ンと通販グッズの一部をプレゼントに頂いた。応募方法は、ゲーメストアンケートはがきに希望の商品番号と商品名を書いて、ゲームに対する熱いメッセージとともに新声社まで送ってくれたまえ。メッセージの熱さで当選率が上がるぞ（締切10月15日・消印有効）。

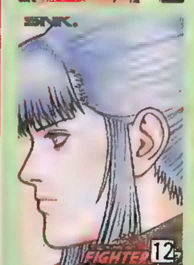
また、SSCでは、新規会員募集中ー会員になったあかつきには、入会記念グッズ（特大ウエストポーチ&パスケース）をはじめ、メンバーズカードの配布、会報誌の発行（年4回）、シーズンメール（暑中見舞い、年賀状）、「SNK開発ビル」見学優待などの特典があるぞ。もちろん「SSC通信販売」も含まれるーちなみに年会費は3000円だ。もっと詳しく知りたい人は、下記のSSC入会方法を参照してくれたまえ。じゃっー













プレゼント(各3位)
6.テレホンカード（アテナ）
7.テレホンカード（八神 庵）
8.ペアマグカップ京&庵
9.テレホンカード（矢吹真吾）
10.テレホンカード（草薙 京）
11.テレホンカード（ユリ）
12.テレホンカード（レオナ）

SSC入会方法：
郵便局所定の払込取扱票に必要記入事項を明記し、3000円を郵便局にてお振り込み下さい。
必要記入事項：
口座番号：00970-6-309539
加入者名：SNKサポーターズクラブ事務局
金額：3000円　＊振込手数料は各自でご負担願います。
通信欄：郵便番号、住所、氏名（フリガナ)、電話番号、生年月日、年齢、職業（学年)、性別、所有ハード

お問い合わせ先：〒564　大阪府吹田市豊津町18-12
（株）エス・エヌ・ケイ「SNKサポーターズクラブ事務局」
TEL：06-339-3610（受付時間　午前10時～午後5時）



K.O.F.'97 OOT(オレ様オリジナルチーム)大募集



K.O.F.'95のときに本誌を読んで盛り上がった企画、その名も「OOT（オレ様オリジナルチーム）キャンペーン」。

当時に比べると出場メンバーも変わってきているので、調子に乗って今年もやっちゃうことにしました〜(大拍手入る)。しかも今回はオリジナルチーム以外にも、もっと幅広いジャンルで募集することに決て〜い!!で、そのジャンルとは…、

①オリジナルチーム
②イラスト
③コスプレ写真
④その他

の4項目。

オリジナルチームは、好きなキャラ、実際に使ってるチーム。相性重視チームなどなど。できればチーム名も付けて送ってきてほしい。たとえばロバート、ケンスウ、クリスで「ペアルック関西トリオ」。理由は、みんな同じような服装で関西弁だから。クリスは超必殺技のツイスタードライブが、本気出しまっせに聞こえる。といった感じだ。キミたちのネーミングセンスに期待しているぞ。イラストは、通常のイラストのほかに、変装イラストも募集。例えば、ヒガシのようにパンツいっちょうの京サマやビリー革ジャンに棒を持ったテリー名付けてテリー・カーンなど。あるいは忍者装束のアンディ&舞、道着を上半身のみ着用のゴローちゃん、全員学ランの集合イラストのように、普段見ることのできないイラストを期待したい。

コスプレ写真に関しては、特にナシ。ただ、制服姿だとCHUが狂喜乱舞するかも。

その他は、もうKOF'97に関するものならなんでもOK。クリスのチェーンライドタッチはスーパーつっこみと呼ばれている、ケンスウを八稚女で倒すとセリフが「泣け、叫べ、そしてぇ、ほなさいなら〜」になって笑える、京サマ&おいらんやラルフ&クラークだと登場デモが変わると入った用語集・小ネタ的なもの、見た目が笑えるシーン、カットなどを募集。この際だから、KOFに関する小説や四コマ、大長編マンガとかも募集しちゃおう。
もちろん、これだけの企画なんだから、特典もアリアリ。優秀作品には、

・K.O.F.'97のプライズシングルCD
・SNKイラストレーターサイン色紙（予定）
・KOFイラストポスター
・各担当ライターから巻き上げた豪華粗品（予定）などをプレゼンツフォーユー。

ほかにもこれが欲しい、というものがあったら遠慮なく書いてみれば、可能な範囲でかなえてあげられるかもしれないぞ（弱気）。

さらに、もしムック&ビデオが出ることになり、なおかつスケジュール的に可能であれば、そちらのほうで使っていく可能性もなきにしもあらず（弱気）だ。

いずれも応募締め切りは10月末頃で、発表・掲載は1月15日号（12月15日発売）か1月30日号（12月30日発売）で行う予定だ。キミたちの魂の込もった作品を、担当者に悲鳴をあげさせるぐらいガンガン送ってきてくれたまえ。

あて先：〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社新声社「OOT募集」担当びぐマヂ

謝罪

前号、K.O.F.ゲーメスト特別付録において、解像度の低い表紙のイラストデータが掲載されました。HAIR SALOON先生、SNKをはじめ、関係者の皆さんに多大なる迷惑をかけたことをお詫びいたします。

イラストレーター私信

ヘアサロン宮本のおばちゃんへ

このあいだ、大阪のほうへ帰ってたんですけど、おみあげに買っておいた草加せんべいを彩●JAPANのみんなと食べちゃいました。だから、おばちゃんの所へ行きづらくて行けませんでした。いけませんね、ごめんなさい。誰でもあやまちはありますよね?おばちゃん。もりおかしんいちより

発売間近!?の"幕末浪漫 月華の剣士"この作品を見れば、すべてが解る!!




目が覚めたら今度こそ
詳しい話を聞かせてくれるって言ったじゃないですか
ん〜〜〜?
なんだ楓かい デケエ声出すなョ!
ポヤ〜ッ
こちとら二日酔いで
頭クラクラきてんだよォ
二日酔いじゃなくって…三日酔いでしょう!
チラ
この三日間飲んだくれて いいかげん僕も怒りますよ!
…僕! 軽く食事をしてきますから…
酔いをさましておいてくださいね!
御
ガッ
ガッ


ちょっとちょっとお待ちよ!
忘れものだよっ!!
お前さんの大事な一振りだろ!
今この辺はぶっそうな輩が多いからね
はぁ…
倒幕だの攘夷だのって
訳わかんないことほざくのが多くてさ!
それよかさ! アンタ漂さんとどういう知り合いなのサ!!
え…
あの漂(アホウ)さんが突然若い子連れて来るから驚いちゃったよ
…いやつい四・五日前に知りあったばかりです
あの人が僕の捜している人を見た事があるって人づてに聞いて…
でもこの三・四日江戸中ひっぱりまわされて飲み食いするだけで…
アンタそりゃタカられてんだよ!
…人を捜しているのかい?
…どうしても会わなきゃいけない人がいるんです…
…その人を見つけるまでは…


その人に
会わなきゃ…
会って
僕は…
僕は…
…さん！
兄さん！
大変だ…
お師さんが！
なにか
言ってくれよ！
待ってよ！
楓！だめよ
…まさか
…兄さん…
兄さん！


兄さん!!
…もし会えたとしたなら…
…その時僕は…
どうするだろう…?
…あと四・五年もすりゃ江戸でも一番の男前になるのにねェ…
女将ィ!!銚子2本つけてくれィ!!迎え酒だ!たまんねェドタマがガンガンするぜェ!!
ガク
そのまんま頭ぶっ壊れちまやいーんだよ!このオタンコナス!
デケエ声出すなって…
じゃあ僕出かけてきます!すぐ戻りますから


たっ助けっ ウッグゥ
ヒィッ！
ドゴッ
ガラガラガラ
やだよ…また大事かい？
むこうでなにかが…！
ズンズンズンズン
誰でェ！騒いでるバカはよォ！
やめてくれェ頭に響くぅ！
ビリビリビリ
ズズーン
ビリビリビリ
僕！行って見てきますっ!!!
ひぃい!!
お助けぇ
ちょっちょっとやだよ…戦かい？
ドドドド
ズズー



藤田丈士先生に、励ましのお便りを!!コミゲ編集部「月華」係まで。


ガガガガ
ドガッ
目前に迫る人とも言わぬその姿に楓は…!?
鬼!?
EPISODE. I END

まだまだ情報をお届けします

©(株)ナムコ

小ネタもあるけど
キャラ別攻略も
忘れてませんぜ。
ほかに
クラッシュ講座も
あるよ。

有利かな？ やっぱり不利？

ウケナイ重量級Part Ⅱ

かなり限定ではあるが特徴あるキャラの性質を見ていこう

ここでは、通常のサイズとは異なり、大きな体格をしているがゆえに浮かし技系に多少の変化が見られたり、ダウン状態のやられ判定が大きくなるキャラを考えていこう。

なお、これらの条件に合うキャラは、クマ、ガンジャック、闘神(第1形態)、オーガ(第2形態)になる。

右アッパーでも浮かない

これらに相当するのがクマとガンジャック。これらのキャラは、通常立ち状態で右アッパーがヒットしたら浮く場合でも浮かないという性質を持っている。

よって、当然空中コンボへ移行されにくく、デカキャラのメリットとも言える。

ただ、その代わりと言ってはなんだが、浮くのではなくよろけたような状態になり、ほとんどのキャラが追い打ちが可能で、そこからのコンボも存在する。まあ、ここでの細かい内容は後述していくとしよう。

浮きの高さが通常より低い



立ち状態の相手に右アッパーをヒットさせると浮くはずだが…、



デカイがゆえに浮かないのか。グッとこらえるクマであった。

これは、ほとんどのキャラが装備している右アッパー系で浮かした場合ではなく、ファランのライジングブレードやニーナのディバインキャノンコンボなど非常に高く浮かす技に見られ、通常のキャラに比べると明らかに低い浮きになる。

ただし、すべての浮きが制限されるわけでなく、吉光の日向砲のように空中コンボには影響を受けない場合もある。

さて話を最初に戻し、浮きが制限されるものに当てはまるのは、クマ、ガンジャック、オーガで、意外にも闘神もそうである。ということは、今回課題にあがっているキャラすべてということになる。

ということは、高く浮くことによって通常では右アッパーからではできないような特別なコンボを決めようとしても、これら重量級に属するキャラが相手では、うまく行かないので注意したい。

意外な技が当たるぞ

さて、ここまでは浮きが低くなるということで重量級キャラは有利ではないかという感じを受けがちだが、デメリットも存在するので知っておいてほしい。

まず、単純に大きいということで、やられ判定もその分大きいことに注意。

つまり、浮きは低いものの空中コンボでの拾いやすさということも同時に発生することになる。

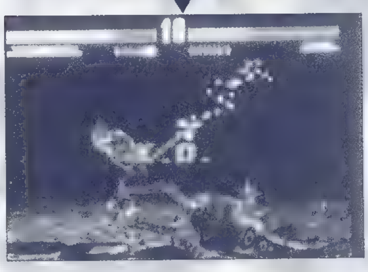
まあ、これは微妙な差でしか生じないが、〜キャラ限定コンボなんていうのはわりとありがちなコンボだ。

また、ダウン状態でも当たり判定は大きく、重量級はそのデメリットをモロにさらけ出してしまう。

一番の例として、吉光の斬哭剣がダウン状態のクマ、ガンジャック、オーガにヒットする。通常なら当たらない技なのでこれは非常に危険である。注意が必要だ。



ついに吉光は勝負をあきらめたかと思いきや…、



当たる！これは極端な例だがダウン状態でもデカイ。

では、ここからは基本をおさえつつ、キャラごとに対重量級のポイントを見ていこう。

追い打ちは立ちパンチ

まずは、右アッパーをヒットさせてからの追い打ちの有効な方法を考えよう。なお、ここで対象となるキャラはクマとガンジャックになる。一部の例外を除いてカウンターヒットでも浮かないキャラだ。

また、右アッパーとは立ち状態からの技であって、立ち上がり途中の右アッパーではない。なぜなら、このアッパーであればたとえ重量級キャラでも浮いてくれるからだ。

なお、キングとエディらにはアッパーは存在しない。また、ポール、吉光、ガンジャックはほかのキャラと違い浮かすことができる高性能なアッパーなので、重量級との対戦も今まで通りに闘える。

で、追い打ちに使っていく技はスピードを必要とさせるので立ちパンチを使うことになる。レバーは前に入力すると間に合わなくなるので入力しない。タイミング的にも余裕がないので、慣れないうちは、ある程度の決め打ちは必要となるだろう。


浮かないけど、立ちパンチですかさず追い打ちするが吉。

そして、仁であれば立ちパンチからの羅刹門・壱のコンボを決めることができ、レイであれば立ちパンチからの龍声中段脚を決めることができる。

すべてのキャラではないが、通常の浮きと何ら遜色ない空中コンボが可能なキャラもいるということも知っておいてほしい。

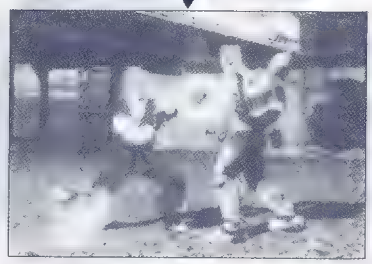
ただ、空中コンボとしてのダメージ補正はしっかりかかっているので、地上でバシバシ当たっているような体力の減りはない。

まあ、強力な空中コンボが入らないにしても、立ちパンチで相手はわずかに浮いている状態にすることはできるのである。

よって、威力は少なく普段はあまり使わないが、各キャラ基本の空中コンボであればほとんど入ってくれる。

右アッパーで浮かすことのできるキャラ	カウンターであれば浮かせられるキャラ	立ち上がり右アッパーのないキャラ
吉光、ポール、ガンジャック	ファラン	キング、エディ、ブライアン、闘神、オーガ、ジュリア


ポールの裏疾風がデカキャラにヒットしても…

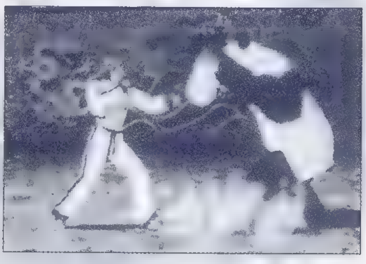

浮かすことはできない。

やや例外的な場合

ということで、ある程度は法則みたいなものが存在するが、やはり何事にも例外というものがある。そのあたりをフォローしていこう。

まず、右アッパーがヒットした場合は、クマとガンジャックは浮かないが立ちパンチからの追い打ちが…と述べたばかりだが、ファランはどんなにがんばっても立ちパンチを追い打ちとしてヒットさせることはできない。

これは攻撃判定の発生時間と拳の当たり判定や距離が関係してくるのだろうが、相手にガードされてしまう。


ファランは立ちパンチで追い打ちすることができない。

よって、どうしても相手に技をヒットさせたいのであればしゃがみパンチということになる。まあ、有利な状態であることには変わりないので、そのままラッシュをかけていってもいいだろう。

あと、これもファラン限定になるが、立ち状態からの右アッパーはたとえカウンターヒットでも浮くことはないとしたが、ファランの場合であればクマ、ガンジャックであろうとも浮かすことができるので覚えておこう。

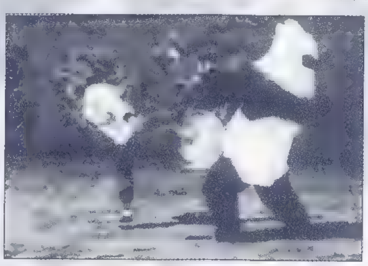
よって、ファランの場合はよろかせると立ちパンチが確定技とならないので他キャラに比べて不利だが、カウンターヒットであれば浮かすことができるので、この点では有利であると言える。とくに、クマ、ガンジャックを使う側としては、このあたりの見極めをしっかりと行おう。


ファランはカウンターヒットなら浮かすことができる。

ほかに代表的なものには、ポールの裏疾風のノーマルヒット時が挙げられる。この技は知っての通りヒットすれば相手は浮いて、カウンターなら相手はその場に崩れ、さらなる追い打ちが可能な技である。

だが、相手がクマかガンジャックの場合であれば、カウンターヒットは変わらないのだが、ノーマルヒットのときは相手が浮いてくれない。

さらに、その場合の有効な追い打ち技もないので、一気に大ダメージを与えることはできない。たたみかけにくくなっている。まあ、この場合もファラン同様に攻撃ラッシュの継続という型で攻めていくといいだろう。


ロウのドラゴンラッシュ3段目がヒットしても浮かない。

より多く接しよう

最後に、固有浮かし技についてもう少し触れてみよう。浮きの高さが制限されるのは4キャラと解説したとおりだが、明らかに浮きが制限されて空中コンボの幅が狭くなってしまうような技となるとそれほど多くない。

結局、ファランのライジングブレードとニーナのディバインキャノンコンボは通常のコンボがややつらくなるのでコンボを変えたほうがいいだろう。

まあ、ほかの浮かし技に関しても浮きが低くなっているのも多いが、究極の空中コンボに挑戦しなければそれほど影響はなく、逆にクマなどは空中コンボで拾いやすいという場合もあるくらいだ。

あとは、より多くこれら重量級のキャラと接して試してみるといいだろう。弱点はしっかりと突いていかないとパワー負けする可能性があるので、決めるところは決めておくといい。


ライジングブレードを当ててから…、
ヒールエクスプロージョンを狙うが…、
浮きが低いため素早く対応される。

来るものは拒まず、ゆえに…… 猿者への鎮魂歌 ―第5回―

まずは、お手紙くれた方ありがとう。どれもこのコーナーの趣旨を理解してくれているものばかりで、いつでも採用できるのだが、編集部サイドでもう一度「猿者」の定義を見直そうということで、少し慎重になっている。これから手紙をだそうとする人も、自分なりの「定義」も書いてくれると嬉しい。

無双連拳猿

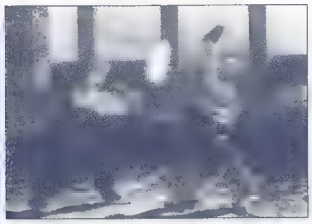


前作も猛威を振るった平八版Wアッパー、無双連拳。仁のWアッパーがしゃがみ状態からしか出せず、連続技にもならないという弱体化ぶりを見て「平八も…」と危惧していた人も多いと思うが、フタを開けてみれば前作と同じかそれ以上の強力さ。汎用性の高い技で多用されるのは当然だが、ただ出すだけで空中コンボをドンドン…。これだけで負けてしまうのはツライ。

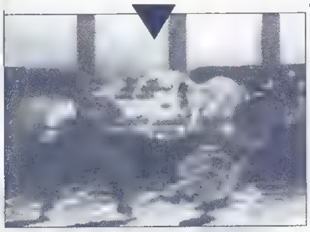
ガード後反撃でしょう！

無双連拳の使い所は前作、鉄拳2からは特に変わってはいない。反撃技、コンボ、連携の割り込み技等、実に汎用性が高く平八の主戦中段技である。加えて最大の利点は、浮かせ技であること。いろんな状況で使え、なおかつ空中コンボにつなげられるとあっては多用しないプレイヤーなど皆無に等しいだろう。

そんな無双連拳の猿化した使い方とくれば…とにかく出す―こういった使い方をしてくる、もしくはされて困るプレイヤーは反撃技があることを知らないだけ。ガード後どんなキャラでも、ダッシュしてからの投げ技が入り、届きさえすれば崩拳、胴抜き、ジエイルキックといった大技さえも間に合うのだ。浮くならダッシュしてからのアッパー、ジャンプRKでもいいぞ。

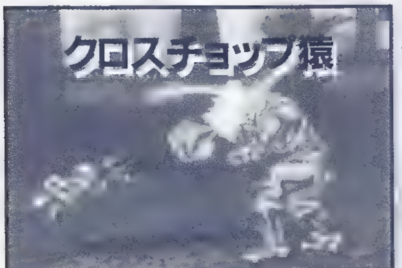


とにかくガードはしっかりしなきゃ始まらない。



なんと崩拳が反撃技に。どれだけ隙がでかいか分かった？

クロスチョップ猿



一部のキャラには無いが、ほぼ全キャラに装備されている前転クロスチョップ。以前も紹介したように、この起き上がり技はガードしてしまうと浮かされコンボにつながってしまい具合悪い（後転は浮かない）。そんなに困っている人はいないと思うし、出す側も「そんなに強くない」と言いたいとは思うが…。このコーナーは初心者の味方です。

積極的な起き攻めしましょう！

前転クロスチョップが強いとか弱いとか言う前に、まず前転をさせてはいけない。そして「前転を潰す」という作業は、決して難しくはないはずだ。それでも気づけば結構出されて困るという人は、恐らく起き攻めに消極的だからだ。初心者や必要以上に堅いプレイスタイルの人が、そうだとは思うが、鉄拳はダウンしている側が極端に不利なゲーム。起き蹴りを出してくることを想定して技を重ねるというのが、最も勇気のある起き攻め。これを常に実行せよとは言わないが、横転、後転、前転といった行動には見逃さず下段技、下方向に強い中段技を重ねるのは必須。

こういったことを心掛けても出されてしまった場合はガードするよりもくらったほうがいい。もちろん、相手がコンボにつなげることを知っている場合だけどね。



いつも距離を取っていてはダメ。多少くらっても必要経費。



ガードするならくらったほうがいいだろう。

担当者が考える「猿者」の定義とは？

常に3技をピックアップしてお届けしている当コーナーだが、今回は1技省略し「猿者」の定義なるものを考えていってみたい。

タイトル下の文章にもあるように、現在、編集部ではどんな動きをするプレイヤーを猿者とするか、またそれと認定したとして読者に役に立つのか？ということを会議がある度に討論を交わしている。

十人十色というのは大げさだが、同じメストライター間でももちろん意見はまちまち。よってここでは、一応このコーナーの責任者っぽい僕の考えを述べてみようと思う。

最初に「猿者…」というタイトルについてだが、バグを利用しているわけでなし、ゲーム中できることをやっているわけだから、該当するからといって侮辱するつもりは毛頭ない。しかし雑誌の記事はエンターテインメント。おもしろく、読みやすいに越したことはない。そこで本来分かつはずのない"善と悪"にプレイヤー層を区別し、悪を猿者としたというわけだ。賢明な読者諸君ならとっくに見越していると思うのが「俺を侮辱している」とか「俺は猿者じゃない」とかいう考えは、できれば持ってほしくはない。

また、どういった動きを猿者とするかだが、基本的に比較的強い技、連携を繰り返す者としているが、対応されていない場合はそれが当然である。しかし鉄拳3を始めて、これからやり込んでみようかなという読者が、一つのことを繰り返されて負けてしまっては、まるでこのゲームのおもしろさを感じずプレイしなくなってしまうだろう。これはメストの根底にある「アーケードゲームを楽しむ」というコンセプトに反したことで、少なくとも読者にはこんな思いをしてほしくはない。

だから最も理想的なのは、上級者は初心者に（分からないかもしれないが…）負けないまでも、それとなく手を抜いてあげ、初心者は多少勝率を落としても、安易な戦法に頼らずレベルの高い戦法を練習し実戦していく…。そうした対戦状況を願いつつこのコーナーはある。

本命の攻略内容についてだが「ぬるい」とか「当たり前のことを書いている」という意見が多い。これは事実そうだが、あくまでこのコーナーは「初心者救済」がコンセプト。そう考える人には意味がないかもしれない。ただ、そういう人にも、初めてやるキャラのとりあえずの戦法の参考にしてもらったり、木人をプレイする際などに活用してもらえれば幸いだ。

最後に自分の通っているゲーセン、その仲間内等のルールを押しつけ、意見する人に一言。メストの基本攻略姿勢は「何でもアリ」で、バグを利用しない限りすべての戦術を紹介し、その上で楽しみ方を追求していく。読者全員が言うなら話は別だが、一部の人が「卑怯」という戦術でも網羅していくつもりだ。一応、隔週の情報誌だからね。

（アディオスTOshi）

当コーナーでは、ただいまネタを募集中。見つかった人は「猿者への鎮魂歌」係まで奮って応募してくれ！

3キャラに関するちょっとした攻略コーナー

ジュリア・チャン マッドアックスと穿弓腿の特性

●マッドアックスについて

ジュリアのコマンド投げの1つ、マッドアックス。ここではこの投げ技の特筆すべき性質について解説していこう。

まずこのマッドアックスの掴みモーションは、コマンド入力後、11フレームで発生するといった特徴を持っている。つまりジュリアの持つ他の投げ技よりも2フレーム、発生時間が早いということだ。横投げや背後投げが決まる状況でも、このマッドアックスのコマンドは有効なので（当然2フレーム分発生が早い）、投げの主戦力として積極的に狙っていくといいだろう。

ただしこのマッドアックスのコマンド入力は、⇩⇧⇦➡RPと最低でも5フレーム必要なため、とっさに投げを狙う場合は、1フレームで入力ができる他の投げ技のほうが有効な場合もある。また当然ながらしゃがみ状態から投げを狙う場合は、ジャパニーズオーシャンサイクロンスープレックス（⬇⇧⇩⬆LP+RP）を用いるほうが効果的ということはいうまでもない。投げ抜けを考えたうえで、上手く使い分けていくことも必要だ。


他の投げよりも2フレーム早く掴めるマッドアックス。

●穿弓腿の性能の違い

本誌№198でジュリアの穿弓腿の性能が、1Pカラーと2Pカラーで異なるといったことを解説したが、ここでちょっと訂正。当初、空中コンボを決めやすいという理由で2P側が有利と解説したが、実は1P側のほうが有利ということがわかったのだ。

その根拠は2P側の穿弓腿をシャオユウとジュリアに用いた場合、その打点の高さから上段攻撃となってしまうということにある。これらのキャラには後掃腿がヒットしても、距離が少しでも遠ければ穿弓腿がスカってしまうので、使用の際には注意が必要だ。

結論からいえば1P側のジュリアが明らかに有利。ジュリアファンの皆さん、ごめんなさい。


2Pカラーのジュリアの後掃穿弓腿は…、


対ジュリアとシャオユウに当たりにくいので注意。

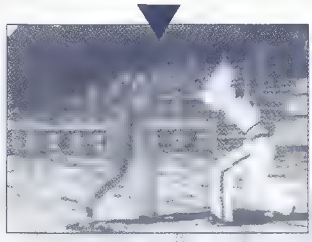
エディ・ゴルド マニアに朗報!? 謎のリードジャブ

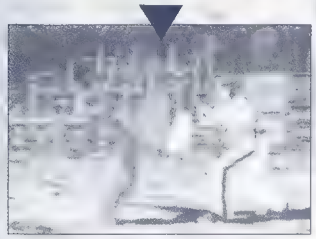
パンチ系の攻撃に乏しいエディだが、ここにきて新たなる隠しパンチ技“LP+RP”が発見された。リードジャブ（基本技のLP）に相当するこの隠し技、さっそくその特徴について解説していこう。

まずこのリードジャブは、LPよりも硬化時間が2フレーム短いといった性質をもっている。LPの場合はガードされると1フレーム分不利になってしまうが、このリードジャブならば有利な状態が保てるので（+1フレーム）、LPよりも連携やコンボを容易に作れるといったメリットがあるのだ（ちなみに発生時間はLPと同じ10フレーム）。つまりLPを使う場面は、すべてこの技で代用したほうがいいということだ。

ただし実際にはコマンドの性質上、ジンガに化けやすいといった危険性をはらんでいるので、使用する際には細心の注意が必要だ。


これが普通のLP。この技はガードされると1フレーム不利。


んで、これが隠し技の LP+RP。このジャブなら…、

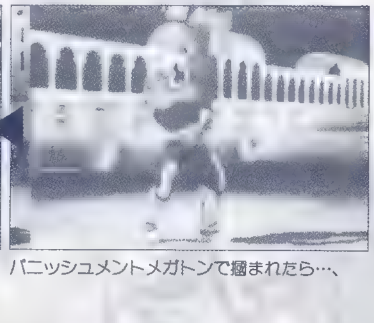

ガードされても有利な状態を保つことができる。

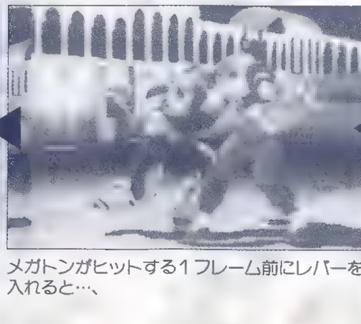
対ガンジャック パニッシュメントメガトンの対処法

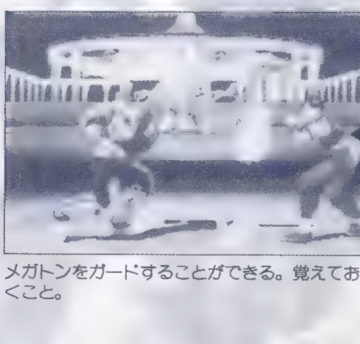
パニッシュメントドロップで相手を掴んだ後に、追加入力によるメガトンパンチをたたき込むパニッシュメントメガトン。ガンジャックのコマンド投げの1つであるこの技、他の投げ技にはない独特の性質を持っているので、ここで解説していこう。

この投げ技は相手を掴んだ後、実は打撃技扱いになっている。つまりメガトンがヒットするところで、相手がボタン入力を行えば、カウンターでヒットするのだ。これは以前のガンジャック攻略ページでも触れたハズだ。ちなみにで、打撃技扱いということにさらに注目。打撃技ということは、当然ガードすることもできるのだ。

このパニッシュメントメガトンをガードする方法は、メガトンのヒットマークが発生する1フレーム前に、中段ガードの方向へレバーを短く入れること。メガトンのヒットマークは、投げヒットマークが点灯した瞬間から96フレーム目に発生するようになっているが、94フレーム目にレバーがガード方向へ入力されているとガード失敗。つまりジャスト95フレーム目で、レバーを入力しなければならないということだ。これを毎回成功させること実際には難しいだろうが、知識として知っているだけでもお得であることは間違いないといえるだろう。


パニッシュメントメガトンで掴まれたら…、


メガトンがヒットする1フレーム前にレバーを入れると…、


メガトンをガードすることができる。覚えておくこと。

風間仁ならではの攻めで天下を取る!

仁・勝利への方程式

祖父・三島平八の登場で、すっかり影が薄くなってしまった仁。しかし真の仁使いならば、やはりここで踏ん張るべきでしょう!

担当:ちゃっきー

時限キャラとして登場してきた祖父・三島平八。さすがにもう、どこの店でも使用可能になっていることと思う。仁のそれとは違い、相変わらず中段の風神拳。ノーマルヒットでも連続、空中コンボも狙える無双連拳。そして数々の新技…。多数の強力な武器をもつ平八は、仁をはるかに凌ぐ力を持っているようにも見える。

しかしそれは、平八から受け継いだ三島流喧嘩空手の技だけでの話。母の教え、そして仁ならではの技をうまく融合させていけば、平八を上回る潜在能力を持っているはずなのだ。真の仁使いを目指し、今こそ修練を積むときだ!

仁ならではの能力を生かすために 横移動を極めろ!

鉄拳3から新たに加わったシステムである横移動。このシステムを活用することによって、仁の能力はさらに大きく飛躍することになる。

なぜ横移動がいいのか

仁を使うにあたって、なぜ横移動をお薦めしたいのか。もちろん、相手の技をかわして反撃できるということもあるが、それはほかのキャラでも同じこと。一番の狙いは、鬼殺しという強力な中段攻撃が出せる、ということだ。

仁には通常の立ち状態の場合、下段は強力なもの(奈落払い)を持っているが、中段は踵切りや鬼八門といった刻み程度のものか、胴抜き、魔神拳のように発生の遅いものしか持ち合わせていない。しかも後者のふたつにしても、しゃがみガードしている相手に対しては大したダメージを与えられない。

横移動後であれば、これらの攻撃にしゃがんでいる相手も浮かすことができ、大ダメージを奪える鬼殺しが加わるというわけだ。



判定が強い鬼殺し。立ちP系の攻撃に対して、非常に強い。

鬼殺しの特徴と横移動後の行動

とはいっても、鬼殺しはガードされてしまうとスキが大きく、アッパー系や投げなどの反撃は覚悟せねばならない。そこで、横移動しながら相手の動きをよく見、そのあと鬼殺しを出すか出さないかを判断するようにしよう。これならば、リスクを多少低くすることができる。

ただ、相手がスキの少ない技を出していた場合にはガードされてしまう危険があるので、なるべく素早く反応できるようにしたい。相手が動いたら…ぐらいのつもりでも構わない。ある程度決め打ちを混ぜるくらいでちょうどいいだろう。

鬼殺しは判定が強く、上段Pでつぶされることが少ない。ときには一部の中段攻撃すらもかいくぐることがあるほどだ。ホーミング性能もなかなかで、ファランやシャオユウなどの特殊移動にも効果大。この2キャラに対しては、意識して多用するのが吉だ。

この場合も"見てから"が基本。ファランならフラミンゴ、シャオユウなら背中向け。これらの行動中はもちろんガードされる心配がないため、安心して鬼殺しを出していけるぞ。

2択のもう片方としては、奈落払いがいい。仁の横移動を見た場合、やはり意識するのは鬼殺しになるため、この横移動→奈落は大変効果的だ。なるべく風神ステップを見せないように最速で入力しよう。投げも悪くはないが、リーチが短いことが難点となる。

バクチっぽくはなるが、鬼神滅裂も効果大。出が早く、反応されにくい。ガードの堅い相手には絶大な効果がある。当て身を持っているキャラに対しては、返し技返しを入れておくことを忘れずに。コマンドは、左手による攻撃であるにも関わらず⇨RP+RKなので注意しよう。

堅くいくなら立ちPからの連携で刻む。弐門双脚3発止めなら、ガードされても仁側にターンが残るぞ。



鬼殺しを警戒させておいて、奈落払いや投げで揺さぶろう。



堅い相手には、コイツが効果大。ガード不能にしては、出も早い。

鬼殺しヒット後のオススメ空中コンボ

もっともオススメしたいのが、鬼殺し→立ちLP1発→羅刹門・壱。鬼殺しヒット後は多少ラインがズレているため、立ちLPを1発はさんだほうがコンボの安定度が高くなる。正面からヒットしている場合には、羅刹門・壱の最後の1発に少しディレイをかけよう。

相手の横腹にヒットした場合には、立ちLPヒット後相手がうつぶせ状態になる。このときは羅刹門・壱をディレイなしで入力。相手は受け身をとれず、その後の破砕蹴までが確定となる。これで相手の体力を5割~6割を持っていけるのだ。立ちLPをワンツーに置き換えても同様の状況になるが、これだと破砕蹴が回避可能になってしまう。

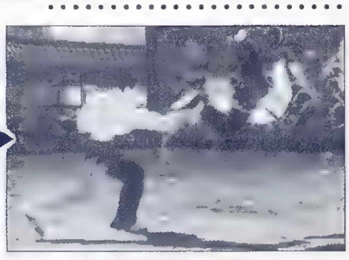
慣れてきたら、カウンターヒット時(明らかに高く浮くので、わりとわかりやすいはず)のみコンボを変えるようにしたい。



相手の技をかわし、横から鬼殺しがヒットしたら大チャンス。



立ちLPを1発刻むと、相手はうつぶせに。これで受け身不可。



羅刹門・壱を全弾入れた後、破砕蹴による追い打ちが確定だ。

横移動までの過程

発生してしまえば強力な鉄拳3の横移動。問題は、"いつ横移動するか" ということになる。発生の遅い横移動のこと、自分が不利な状況での移動は大変危険。相手の技を避けきれず、簡単に潰されてしまうことになる。

①自分が有利な状況で

ということで、横移動は基本的にこちら側が有利な状況で使っていきたい。幸い仁の場合、横移動へと移行するのに適した刻み技を多数持っている。

●立ちLP orワンツーヒット後

●踵斬りヒット後
●逆突きor鬼八門ヒット後
●膝鋼or鬼風門ヒット後
●弐門双脚3発止め後

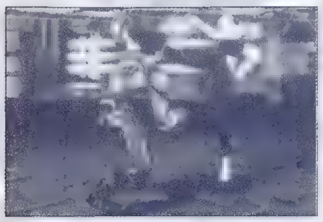
　こんな状況がかなりお薦めだ。こちら側が有利なため、その後の横移動で相手の反撃をまず間違いなくかわすことができる。相手との距離がそれほど遠くないのも好材料だ。

　特にオススメなのが、逆突きのあと。鬼八門の存在があるおかげで、バックステップをされることも少ないだろう。あまり積極的でない相手に対しては、ガードされたあともいけるぞ。

　ある程度こちら側が有利であるという点では、相手の中段技（確定で反撃が入らないもの）をガードしたあともいい。ただし、そんな状況ではバックステップされることも多いので、相手をよく見ることがさらに重要となってくる。



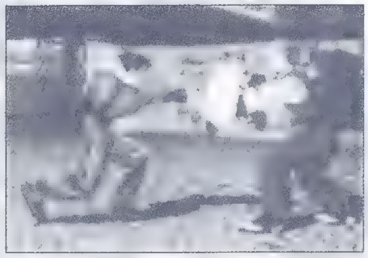
逆突きヒット後は距離も近く、絶好の横移動ポイントとなる。



反撃をスカして、鬼殺しへ。奈落払いと使い分けよう。

②胴抜きをガードされたあと

　こちら側が不利な状況だが、胴抜きをガードされたあとも横移動のチャンス。なぜなら接近戦で横移動を潰せるような発生の早い技は、リーチの短いものが多いため。胴抜きをガードされたあとは距離が少し遠いので、これらの技は届かないのだ。逆にこちらに届くようなリーチの長いものは発生が遅いものが多く、そのほとんどをかわすことが可能になってくる。キングの893・Kのような一部の例外を除いては…。



胴抜きをガードされたあとにも横移動。選択肢のひとつとして。

③起き攻めに

　そして忘れてはならないのが起き攻め。ダウンをした相手に接近し、起き上がり蹴りをよけられる方向（反時計回り）に横移動。見事起き上がり蹴りをかわせれば、当然鬼殺しでも投げでも硬直に叩きこむことができる。相手が蹴りを出さずに起き上がった場合や、受け身をとられた場合にも、2択をかけることが可能というワケだ。

　都合のいいことに、横移動で相手との角度をずらすことにより、ダウン中の相手に奈落払いがヒットしやすくなるという特典もある。まさに一石二鳥の起き攻め法というわけだ。

　ただし、後転起きに対しては無力。これに対しては、読みで対応していくしかない。横移動による起き攻めをしようとして、相手が後転をした場合には、即座に対応を変えるようにしたい。



蹴り起きをかわして鬼殺し。蹴りを出さなくても2択になる。

Rアッパーよろけからの半確定技?

　仁のライトアッパー（ショートアッパー）はカウンターヒット以外相手を浮かすことができない…。このことはもはや常識である。ノーマルヒット時には、よろけとなるわけだが、このときに確定で追い打ちを決められることが発覚したので、ここに報告しておこう。

　それは、風神拳と胴抜き。風神拳のほうは風神ステップを長めに出し、距離を詰めながら出す。うまくよろけ中にヒットさせることができれば、見事相手を浮かすことができる。タイミングは少しシビアで、ある程度決め打ちが必要となるだろう。

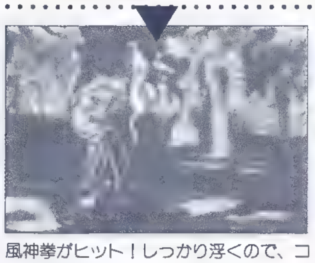
　胴抜きのほうは、わりと簡単。こちらもコマンドの⇨⇨を長めに引っ張り、ダッシュしてから出そう。

　これはどちらも相手の立ち状態にライトアッパーを決めたとき限定。しゃがみに当ててもその後の距離が離れてしまうため、とどかないのだ。よって、反撃技としてライトアッパーを入れ、その後に狙っていくのが基本になるだろう。これなら決め打ちでOKなので、風神拳も十分に狙えるぞ。

　ただし、よろけた瞬間に相手がレバーを下方向に入れ、倒れたときには当然不可。この場合には破砕蹴が一応確定だが…安い。



右アッパーのよろけ。ここから風神ステップで間合いを詰めて、



風神拳がヒット！しっかり浮くので、コンボも狙えます。



でも、相手がレバー下で倒れてしまった場合にはダメなのだ。

1フレ風神に命をかけろ!

　父・一八の血を受け継ぐ仁。母・風間準と祖父である平八からの教えを受け、三島流喧嘩空手の技を次々と修得していく。しかし風神拳を修得する際、彼は大きな間違いを犯してしまった（はたまた平八が間違って教えたのか…）。そう、彼の風神拳は上段攻撃になってしまったのだ。

　そのかわり彼は、独自の方法で風神拳を進化させていった。ガードを弾き飛ばすほどの威力を持った風神拳。それが1フレーム風神拳である…。

　なんていういきさつがあったかどうかは謎であるが、とりあえずまったくムダのないコマンド入力で風神拳を入力することで、ちょっと特殊な風神拳を出すことができる。この"1フレーム風神拳"、通常のものよりもダメージが高いほか、立ちガードしている相手をよろけさせる効果を持つ（ダメージなし）。

　発生した瞬間から雷光を発する（通常の風神拳はヒットしたときだけ）ので、見分けるのはカンタン。ヒマとお金に余裕がある人は、CPU相手にでも練習してみてはいかがだろうか。もしマスターできれば強力な戦力となることは間違いないぞ。

　この技を使うことで、夢の風神拳×3というコンボも可能になる。ダメージはそれほどではないが見た目がバツグン。特にシリーズを通してのプレイヤーにとってはたまらないコンボであるといえる。

　1フレーム風神拳の逆バージョンもある。風神ステップをギリギリまで引っ張り、コマンド受け付けの最後の1フレームでボタンを押すことによって出す風神拳は、なんとノーマルヒットに関わらず相手を浮かすことができない。ため過ぎて力が抜けてしまうのだろうか…。



立ちガードをも弾き飛ばす威力。これが若さってものなのか。



逆に、コマンドを引っ張りすぎると浮かない風神拳に。カス。

若造には負けられん!

仁クラッシュ

単発キャラだけに、これといった対処法は少ない。でも押さえるところはキチンとね。

担当 ちゃっきー

三島一派根絶やし小作戦 ～その1・風間仁編～

浮かされたときのダメージがハンパなくデカい仁。それだけに、読み負けたときのリスクは非常に高い。浮かし技のほとんどは単発技なため、対策を立てるポイントも少ないように思える。

かといって、読みだけに頼るしかない、ということもないはず。読み勝つ確率を最大限に上げること、そして読み勝ったときに最大のダメージを与えること。それをしっかりしておけば、勝率は確実にアップするはずなのだ。

やっぱり基本は反撃技から

勝率をアップさせるために、まず技をガードしたあとに確実な反撃を入れられるようになりたい。せっかくのチャンスを逃していては、勝てるものも勝てなくなってしまうぞ。

●閃光烈拳・鬼殺し

閃光烈拳はさすがにメジャー。硬直が長く、かつ距離が近いのでアッパー系の反撃はまず安定だ。キャラごとにベストの反撃を用意しておこう。



鬼殺しはスキが大きい。ガード後には必ず反撃するように。

鬼殺しのほうは、意外に反撃してこない人も多いが、こちらも硬直は閃光烈拳と同じ。逃さず反撃するようにしたい。

●羅刹門・弐

硬直は少し短めになる羅刹門・弐は、ライトアッパー系による反撃は不可能。距離があまり遠くないので、各種投げによる反撃がオススメだ。よりよい反撃技を持つキャラは、それを使っていこう。

●奈落払い

奈落払い1発止めの場合、密着でないと立ち上がりRPはとどかないので注意したい。少し遠いなと感じたら、立ち上がりRKなどで安定しておこう。仁・シャオユウならば、立ち上がりRPで問題なし。

2発出し切りの場合距離が遠く、一見反撃できないようにも思える。しかし、実は大変長い硬直を持っているのだ。リーチの長い攻撃ならばだいたいなんでもOK。余裕を持って反撃しよう。

●白鷺中・下段脚

白鷺下段はもうおなじみ。意外にスキが少ないのと、ガード時の距離が遠いことにより、仁・シャオユウ・キングを除き立ち上がりRPは狙えない。ほかのキャラは、とりあえず立ち上がりRKで安定しておくのがいいだろう。

中段脚のほうはスキがなさそうに見えるが、実は反撃可能。発生の早い立ち上がりRKを持っているキャラなら、それでOKだ。

羅刹門には横移動で対抗

中段の魔神拳から派生する羅刹門。ディレイをかけることも可能で、対処に困る人もいるのではないかと思う。しかも、～・壱のほうは、すべてガードしても確定の反撃は不可。距離が遠いこともあり、



羅刹門を2発目までガードしたあとは、反時計回りに横移動。



ディレイなしでもしっかりかわせる。選択肢のひとつとして。

ほぼ仕切り直しとなってしまう。

そこでオススメしたいのが横移動。2発目をガードした時点で（くらった場合にはダメ）、すぐさま反時計回りに横移動をすれば、ディレイなしでも3発目をかわすことができるのだ。かわしに成功してしまえば、横投げを始めとする数々の反撃を加えることができる。

ただ、仁側が2発止めからほかの選択肢に移行してきた場合には、もちろんこの方法は通用しなくなる。この辺は読み合いとなるワケだが、とりあえず羅刹門ばかりを振り回してくる相手には、横移動を1回見せて警戒させてやるべきだろう。

そうそう、魔神拳をカウンターでくらったときには即座にレバーを前に入れ、しっかりと回復することも忘れずに。魔神拳単発の崩れは回復できないが、羅刹門2発まで出してくれれば次の攻撃をガードすることができるぞ。これを覚えておかないと、羅刹門・弐がそのまま連続となり、大変な目に遭うことに…。

もうひとつの連携技 白鷺遊舞対策

仁がよく使うコンビネーション技としてもうひとつ挙がるのが白鷺遊舞だ。3発目までガードして（またはくらって）しまうと、その後の中段・下段脚への派生が完全2択。しかも下段をくらうと、コンボまで入ってしまう。

白鷺遊舞の1発目をガードした場合には、その後3発目まで強制ガードになってしまうことが多いが（距離による）、くらった場合には、その後の2発目は連続にならない。

ここでしっかりしゃがみ、すぐさましゃがみLPで連携を止めていこう。余裕があるなら3発目までしゃがんでスカし、3～4発目のつなぎに立ち上



起き攻めによく使われる白鷺遊舞。1発目は寝たままスカして、



しゃがみながら起き上がる。そして3～4発目のつなぎに…、



立ち上がり攻撃で割り込む。慣れればアッパーでもOKだ。

がりRKで割り込んでいく。少しシビアだが、一応立ち上がりRPで浮かしを狙うこともできるぞ。

起き上がりに重ねてきた場合には1発目を寝たままやりすごし、3～4発目の間に起き上がり蹴りで割り込むか、しゃがみながら起き上がり、上記と同じ返し方をしていく。白鷺による起き攻めはわりとメジャーな戦法だけに、ぜひともマスターしておきたい。

状況に応じたガードの切り替え

1発の破壊力が特徴ともいえる仁。それだけに、仁と相対するときにはガードのテクニックも重要となってくる。仁側にターンが回ったとき、ここぞという場面では、しっかりとガードを固めていきたい。もちろん、こちらのペースが常に続いていてくれれば、言うことはないのだが…。

反応によるガード法は、ある程度天性のものが必要となってくるので、どうしようもない部分はある。しかし、ちょっとでも仁の技の特性を知っておくことで、その確率を上げていくことは可能なのだ。

●立ち状態の仁は…

仁が立ち状態のとき、特に距離が近いときには奈落払いを真っ先に警戒すべし。こちらの起き上がり時、特に受け身を取ったときなどに仁が近寄ってきたなら、しゃがみガードをまず考えておこう。

中段では踵斬り、逆突き～鬼八門などが思いつくが、どちらもダメージは少ない。鬼八門は、ノーマルヒットで連続にならないし…。

中間～遠距離では、奈落払いはとどかない。万が一とどいたとしてもコンボが入りに



くいので、ダメージは安く済む。こんなときにはリーチの長い胴抜きを警戒し、立ちガード主体にしておきたい。

●しゃがみ状態の仁は…

しゃがみ状態の仁が狙う技はもちろん追い突き。しゃがみLPをくらったあとなどは、とりあえず追い突き警戒で立ちガード主体にしていこう。

しゃがみ状態から立ちガードを崩すものとしては、各種投げ技が挙がる。しかし、ダメージの高いものは特にないので、それほど警戒しなくてもいい。しゃがみLP後に投げを狙う場合にはステップインが必要となるので、少し余裕があるし…。



しゃがみLPをくらったあとは追い突き警戒で立ちガード主体に。



仁の横移動を見たら、時計回りに横移動するのがベスト。

●風神ステップからは…

風神ステップから出る技は、基本的に雷神拳、風神拳、奈落払いの3つ。これらのうち、使用頻度の低い雷神拳を除いたふたつを考えると、上段と下段になっている。そう、しゃがんでいればOKなのだ。

うまい仁になると、このことを逆手に取って風神ステップからの胴抜きなどを出してくることもあるだろうが、とりあえずそれがくるまでは、風神ステップを見たらしゃがむようにしよう。

●横移動からは…

仁には横移動からの固有技として鬼殺しという強力な中段攻撃を持っている。通常の立ち状態から出せる技に、鬼殺しが加わるというわけだ。



風神ステップを見たら、しゃがみガードが基本。奈落怖いし。



鬼殺し、奈落払いともにかわしやすい方向なのだ。反応重視。

近距離の場合には、この鬼殺しと奈落払いの完全2択となる。これはどうしようもない。とりあえず、奈落払いがくるまでは立ちガードで様子を見ておこう。

距離がある程度ある場合には、奈落払いの危険度が少し落ちる。この場合は鬼殺し警戒の立ちガードでほぼ安定だ。

反応のいい人には、仁の横移動を見たら時計回りに横移動、という方法をお薦めしたい。同じ方向で鬼殺し、奈落払いの両方をかわすことができるぞ。

VS仁　反撃技を極める!

ガードした技	硬化時間※	良い反撃例	考察
閃光烈拳	17	右アッパー(浮くキャラ) ⇦RK(ポール・キング他) 閃光烈拳(仁) ハイキックライトサマー(ロウ)	硬直が長く、かつ距離も近い。考えられる限り最大の反撃を。
鬼殺し	17		閃光烈拳より若干距離が遠いが、だいたい同じものでOK。
奈落払い(1発止め)	16	立ち上がりRP 立ち上がりLK	遠距離でガードしたときには、立ち上がりRPはとどかない。
奈落払い(2発打ち切り)	21	崩拳(ポール) マッハパンチ(ブライアン)	距離が遠いので、リーチの長いもので反撃しよう。
羅刹門・弐	13	右半月蹴り(ファラン) 無双連拳(平八)	多少距離があるので、閃光烈拳は×。3発目がスカってしまう。
白鷺中段脚	12	吹雪(吉光) RストレートLアッパー(キング)	エディ・仁のヒザも○。適当な技がないキャラは、立ちRKで。
白鷺下段脚	14	立ち上がりRK 立ち上がりRP(仁・シャオユウ・キング)	距離があるため、投げもとどかない。立ち上がりRKでガマン。

※ここで言う硬化時間とは、ガードした側のガード硬化、そしてガードされた側の技硬化が解ける時間差のことを差す。つまり閃光烈拳ならば、ガード後に発生が17フレーム以下の技による反撃が入る、ということ。

別によろずコーナーというわけではない!

こんなキ☆ング☆アリちゃうの?

KING

とりたてて斬新な戦術というわけではないが、少なくとも一般的ではない…と思う。気に入ったのがあれば取り入れてみてくれ!

担当:アディオスToshi

我がキング考

前作から、本当に気に入らなかった…。自分は使っていなかったので、ギャラリーとして見ているだけだったが、とにかくほとんどのキング使いの動きが見てて楽しくないのだ。

なぜ投げ技を狙わないのか?キングの代名詞と言っても過言ではなく、そんなにいらない、というぐらい種類豊富に揃っている投げ技を…。ジャイアントスイング(鉄拳2)、横移動からのベルウッドスペシャルなどはそれなりに多用されてはいるが、基本は中段攻撃かワンツーパンチ(鉄拳2)もしくはライトストレート&レフトアッパーと、打撃でダメージを稼いで勝っているケースがほとんど。

そして、その場合の投げ技の位置と言えば「とりあえずいってみようか」といった感じで、勝利の目的と言うよりはアクセント、バクチ的なレッグラリアットに近い存在になっていることが多い。

決まる状況でもないのに狙えとは言わない。しかし明らかにキングが投げキャラとしている限り、投げ技を本命と



R&Lは強力だが、いかんせんPの出が遅い。



移動投げはバクチ。これの威力に頼っていては勝てない。

して、そのほかの打撃技を伏線とする。見ている側もそれを期待するのは決して間違ってはいないはずだ。

「そんなことは分かっているが、それでは勝てない」と言う声も聞こえてきそうだが、前作ならまだしも今作では決してそんなことはないと断言できる。

とはいえ、このゲームの性質上リスクの高さは否めない。また、無理して投げ技を狙わなくとも楽しめるという考えも、もちろんアリなので強制はしないが、これからこのページを読んで参考にしてみようという人は、闘い方はどうあれ、意識改革ぐらいはしてもらいたい。そして最終的には、投げ技で勝てる試合が多くなってもらいたいと思う。

では少々長くなったが前置きはこれぐらいにして、攻略に移ろう。

これまで本誌で何度か連載されてきているので、重複する部分もあるが基本部分は割愛する。これからキングを始めようという人は、できれば前号以降のゲーメスト本誌、もしくはムックと併せて読んでもらえればさらに理解が深まるはずだ。

反撃技こそキング最大の特典

キングの魅力は、投げ技はもちろん打撃技にも高威力なものが多いこと。しかし、もう一つの特徴的な部分、反撃技(相手の打撃硬直中に入る技)が高性能であることはあまり浸透していないのではないだろうか。

つまりは893・K、ダイナマイトアッパーのことを指しているわけで、特に前者はそれ専用とせずとも、いろんな状況で使える主力打撃技である。

例を挙げて説明していくと、ポールの崩拳、ニーナの双掌破、ディバインキャノン、平八の無双連拳等、リーチがありガード後距離が離れてしまう技に対して、ほとんどのキャラは反撃技がないか、あっても威力が低くダウンが奪えない。ところが893は威力はとりたてて高くはないが、反撃技になるのはもちろんダウンを奪うことができる。



こんな距離が離れる技をガード後でも…、

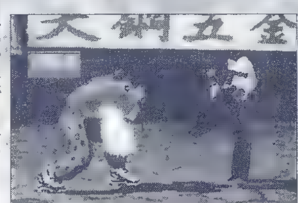


しっかりとダウンが取れる893・K。素敵です。

次に、またポールの葉桜鉄騎、レイの酔歩腿といった硬直は長いのに距離が離れる下段技。これはほとんどのキャラは反撃技がないはず。だがキングはダイナマイトアッパーで反撃でき、ダウンも取れる。



ほとんどのキャラに反撃技がない鉄騎に…、



レイの酔歩腿といった下段技には…、

この事実を踏まえた上で考えられることは…。打撃の出の遅いキングがペースをつかめる状況は少ないのが、「反撃技でダウンを奪ってから」というペースのつかみ方もあるということだ。

ただしそれを実行する場合、ある程度「待ち」になってしまうため、快く思わないプレイヤーも少なくないはず。

ま、それはいいとしてもやはり待っていると思われては、戦略上いいことはない。打撃でペースをつかめるならつかみ、相手の対応が良かったり攻め込まれるようなら、ちょっとした大技を待ちガード後ダウンを取る。

ただ一つ注意してもらいたいのが、893は上段でダイナマイトは硬直が長いということ。迷いなく出せば反撃できないものはほとんどないが、自信がなかったりする場合はミドルキック、立ち上がりRKで代用するといいだろう。当然ダウンは取れないが、ミドルの後はジェイルキック、立ち上がりRKの後にはエルボーを出していけば結構強い連携になるぞ。



ダイナマイトアッパーが反撃技に。これも素敵。

また、反撃技としてだけでなく立ち合い時にも出す893がガードされたら、安定度から言えば振り向いてガード。次に下P。振り向きRK。そしてかなり下手な反撃をする相手には、振り向きジャンプRK(レバーは相手方向)で浮かしコンボにつなぐ。

それらを恐れ、動きの止まる相手にはガード不能のムーンサルトが有効だ。振り向きキャンセルも活用するといいだろう。

風神ステップから入ろう
ー究極2択を迫るー

投げ技を狙う場合、このゲームで普遍的に有効なのが「ワンパン投げ」である。確率的に見て、当然のことながら立ちPがカウンターヒットのほうが成功しやすい。さらに、このときに使うPはLPで、レバー前入れがほとんどだが、キングは右も左も出の早さは同じなので、ライトストレート&レフトアッパーのことも考慮し、ニュートラルの立ちRPを使っていきたい。

下Pからも同じように、DDTを狙うことができるが、かなり間合いが詰まっていないと、コマンドの性質もからみ投げ間合いに入らないので、それほど固執する必要はないだろう。同じDDTを入れたいのなら、投げのすかりポーズや上段攻撃をしゃがんでかわしたときなどを狙うほうがいい。


こんな形で入れるのなら、言うことはない。


立ちPを1発。キングならRPを使おう。


そこからステップ。単純だが効果は抜群。

さて、ここまではどのキャラでも行う基本的な投げ所。キングならではと言えば、やはり風神ステップ。横移動からもそうだが、どんなに考えて出していってもバクチ要素が高いので、ここでは省略。

そこでまずステップでの切り込み所だが、当たり前のことだが相手の技のすかりに入っていくのがベスト。特に起き上がり時がその状況に持っていきやすく、技を重ねると思わせてバックステップしたり、893、ブルーサイタロンのヒット後に開く距離に走り込んだ場合など、割と迎撃してくる人が多いので、止まって様子見たりすると結構うまくいく。

ほかに前述の立ちRPを当ててから…というのもステップ投げに応用できる。近距離なので勇気もいるが、意外に懐に入りやすいのでお薦めだ。

そして起き上がり。極端に遠いのは無理だが、滑っていって相手がまだ起き上がってこないようなら、起き蹴りを潰すべくブラックボムを重ねておこう。

では、うまく懐に入った後の選択肢を考えたい。

まず筆頭はもちろん投げコンボの起点アームブリーカーまたはスタンディングアキレスホールド。

中段技は出は遅いが判定の強いブラックボムが個人的にはベストだと思うのだが、嫌っている人も多い感じなので、そういう人はライジングトーキックでの浮かしを狙うのもいい。ただ、この技は判定が弱いのでガードを固めている相手に使い、ステップを潰そうとする相手にはあまり使わないほうが賢明。

ブラックボムは通常ヒットでもそこそこ威力があるが、カウンター時の見返りが絶大。バウンド後相手は浮き、通常の空中コンボを入れることができるが、少しタイミングがシビアなので反応が遅れてしまった場合は、ダウン攻撃のエルボードロップで安定する。威力はライトストレート&レフトアッパー→ブルーサイクロンを入れるのとドッコイドッコイだ（僅かに少ない）。一応、ブラックボム→エルボードロップは厳密にはコンボではないが、タイミングさえ遅れなければ避けられることはないはず。


ステップからの選択肢は…、


相手が手を出してこず下ガードを固めている相手に。

OR


判定面ならボム。カウンターだとウハウハ。


そして本命は投げコンボだ。入力は全部覚えておこう。

さらにドロップでの追い打ちが入ったなら、相手に近寄るように回転し、起き上がり下段キックを狙っていこう。

下段キックが入ると、相手が変な起き方をして軸がずれてしまったり受け身を取らない限り、ほぼ安定してレッグブレーカーで追い打つことができる。

ステップからの中段技と投げ技の割合は—相手によっても違うが—基本的には8対2。投げ技はここぞというときだけ使うようにしたい。

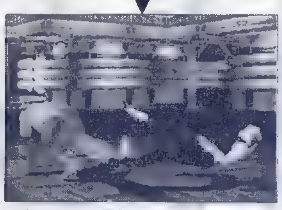
投げ技の選択は、たいていLPを押されることが多いので、取りあえずはスタンディングアキレスホールドからの派生がメイン。

その後の選択肢も、抜けコマンドの知識のない相手は、ボタン一つを交互に連打することが多く、下手にS・T・FやスコーピオンデスロックとかをÅ入れてしまうと解かれる可能性が高い。

アキレスホールドから入ったなら、まずは最高威力のロメオを。それが抜けられるようなら、スコーピオン→S・T・Fの威力順に入力を選択していくのだ。

アキレスホールドが抜けられるようなら、当然アームブリーカーにスイッチしよう。


コンボの反応に遅れた場合は、エルボードロップ。そして…、


起き下段を狙う。これが入るか入らないかで大きく違う。


第一にS・アキレス、それが抜けられたらアームに変更。

また、こちらの体力が風前の灯火で一発逆転したいときもアームブリーカー（アキレスを抜けられるとダメージを受ける）。その後の選択肢としては、ストラングホールドとローリングクレイドルの二択を軸として、入力に自信がない場合はトリプルアームブレイカーとチキンウイングフェイスロックの二択で安定してもいい。

余談だが、ローリングクレイドルをうまく入力できない人のために、筆者の入力法を紹介しておこう。まず、このコマンドで重要なのは最後のLP+RP+LK。ほとんどの人が簡易同時押しを使っていると思うが、最後のRPは左手を使ったほうが確実。その次に大切なのがスピード。ある程度確実にボタンを押せたら、とにかく素早く入力すべし！

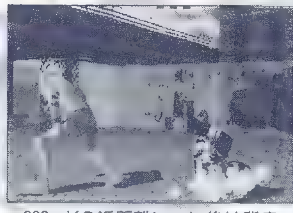
貴重なダメージ源・ムーンサルト

そうでない人ももちろんいるが、意外にムーンサルトボディプレスを重要視していない人が多い。そういう人はぜひ改めたほうがいいだろう。

そこで、まず当て方を考えたいわけだが、ガード不能技ということもあって、やはり格段にヒット率の低い打撃技ということを、最初に肝に銘じておいてもらいたい。

ムーンサルトはキングが相手に背を向けた状態で出すと、本来ワンセットである「背を向ける」というモーションを省略してくれるため出が早くなる。よってマッスルパスターが決まった後、893・Kの近距離ヒット後の追い打ちは、一応狙い所と言えるわけだ。

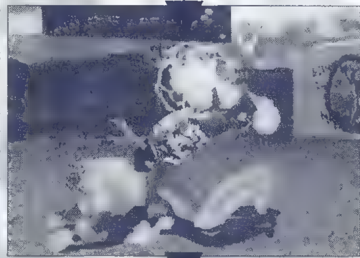
しかし確定はもちろんしないし、相手の起き方もそれほど限定されない。そこで最初のうちは両技が決まっても、背を向けたまま様子を見、横転、起き上がり蹴り、その場起きをするようであれば次からはムーンサルトを出すようにする。それ以外なら出さない。

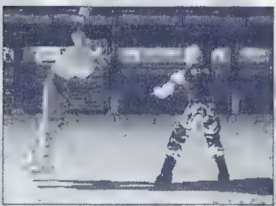

893・Kの近距離ヒット後は背向け状態。


マッスル後も同様。振り向きキャンセルで起き攻めてもいいし…、

別にヒット状況を限定しなくても、なかなか起きない相手や受け身を取ったところを狙うのも有効。スピニングスマッシュのヒット後なども、距離が近く裏に回る感じになるので密かにお薦めだ。

追い打ちとして出す以外では、相手が固まっているところ。つまり中間距離でどちらともなくうろうろしているときや、エルボースマッシュをガードさせ二択に備えているようなときなど。吉光の朧車のように決して落としにくいものではないので、ギリギリ届く距離で出すほうが多少は落とされにくくなるぞ。


できればムーンサルトが当たってもらいたく候。

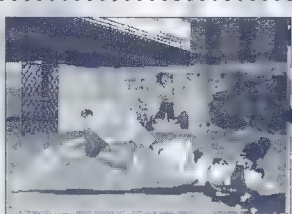

追い打ちだけでなく、中間距離でも突然出していこう。

さて、そうこう考えうまくヒットしたなら、前述したエルボードロップのときと同様、起き上がり下段蹴りを入れ、レッグブレーカーで追い打つ。エルボーのときよりは、かなりほぼ確定気味に下段蹴りが入るはず。もちろん軸には注意。

ちなみに、知っていて活用している人も多いが、ダウン中にくらった攻撃はすべて受け身が取れる。

動いてしまうとダメだが、シットスピンキックは当然として、「これは取れないだろう」と思われるポールの岩石割りや、ニーナのエンプレスヒールといった明らかに叩きつけているものでも、ダウン中にくらえば受け身可。ただし、全キャラが持っている◇RPのジャンピングダウンパンチ、キングのエルボードロップ、仁の骸割りといったジャンプしてから出る攻撃に対しては受け身不可。この連携を使う場合はこの点に注意してほしい。


そして転がって、ここも下段蹴りを狙う。

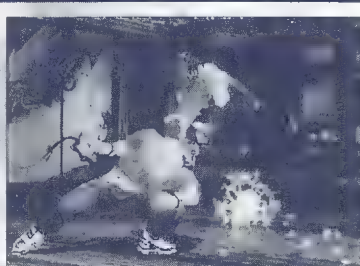

その後レッグブレーカーで追撃。連携だが強力だ。

対ダウン投げも狙うべし

キングのみが有す特殊な概念、ダウン投げは難しいが確定の瞬間がある。

一つは結構有名なもので、ロープ投げ～投げ飛ばし後。その場で入力するのだが、ほとんど間合い外になっているためすかりポーズが出ることがほとんど。しかし、それでもつかめることがあり、それが確定の瞬間ということだ。

もう一つはグランドスマッシュ（カウンター）→横移動→グランドスマッシュ（浮かす）→ダウン投げ・弓矢固めというもので、実用性はなくかなり難しい。コツは1発目のスマッシュの硬直を見切り、最速で横移動。当然その横移動もできる限り細かく動き、2発目のスマッシュを。これが浮き、相手が俯せになればまず成功。


できればカウンター。この後のコンボもしつこく。


投げ技で最高威力の上にこの間合い。

とりあえず渋いので、実用性云々を抜きにして狙ってみたいコンボではあるが、弓矢固めの抜けコマンドがクイックのRPであるため、どんな起き方をされても抜けられてしまうのが厳しい欠点。

ちなみに、このコンボの情報提供者は徳島県の阿波主水本田さん。ほかのキャラのものも、これから本誌やムックに掲載させていただきます。ありがとうございました。

さて、確定の状況を知っておくことは決してマイナスになることではないが、入っても特別威力が高いわけでもないので固執すべきものではない。やはり位置づけとしては「入れば得するダウン攻撃」となるもの。

とは言え、やみくもに狙っていっても痛い目をみるだけ。そこでお薦めなのが、レッグブレーカーとツームストンパイルドライバー後。決して確定はしないが、相手がちょっとでも様子を見ようと寝ていると決まる。


対ダウン投げを狙っていく。入ればめっけもん。

ツームストンの後はちょうど投げ効果のカメラアングルが変わる寸前に入力すれば、最速で出せるので目安にしてほしい。

レッグブレーカー後は、今さら言うまでもないと思うがコンボが入る。それを安定して繰り返し、相手がそれを見越してコンボが入るまでレバーから手を離すぐらいになったら理想。ただレッグブレーカーが自体そんなにヒットする技ではないが…。


レッグブレーカーが当たった場合のコンボ。


普通にコンボを狙っていくときも、もう1回当て…


受け身を取らない相手に、もう1発。起き方がヘタなら…。



受け身&起き上がり攻め

正直なところ、キングが起き攻めに活用すべき技で、強力なものはほぼ無いと言っていい。気軽に重ねていける技がないのが大きな原因だろう。

しかしその分、受け身に対してはかなり強い。空中コンボを入れた状況が特にいい距離で、走り込んで投げ技とトーキックとの二択を迫る。このとき手を出して暴れる相手は、基本的に賢くない。キング側がベストのタイミングで走り込みコマンドを入力すれば、トーキックはもちろん投げ技も技を〝吸って〟決まるのだ。

また、コンボをライトストレート&レフトアッパーで止め走り込み、相手が受け身を取っていれば対しゃがみ投げが確定。古い戦術で使う人はほとんどいないが、目先のダメージは捨てて大ダメージを狙いたいときに試してみてもいいと思う。

対しゃがみ投げはほかにも確定の瞬間がある。下段さばきの後がそうだ。キック技を取ったときのみに限られるが、こちらの起き上がりに重ねられた技に対してとか、逆に相手の起き上がり下段蹴りを読んだ場合など以外に狙い所はあるもの。

本当のところを言えば、さばき後はトーキックで浮かすのが一番だが、そこはそれ。キングらしく、そして相手の精神的ダメージも考慮して緊迫した場面でも…とは言わない。余裕がある場合は狙ってみては？とにかくしゃがみ投げは、してやったりの感が強いのが魅力だ。



こんなタイミングで相手が受け身を取っていたら…、



キック技のさばき後も…、



対しゃがみ投げが確定。物理的よりも精神的に効く。



空中コンボ後受け身を取った相手がいくら暴れようとも…、



投げ技は防げない。どれだけ有利か分かるだろう。

こんなコンボもイケル!

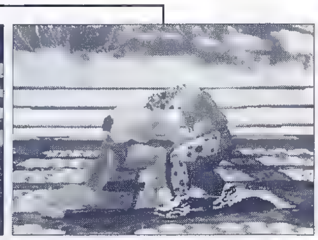
別に目新しいというわけではないが、掲載しそこねたコンボを2つ紹介しよう。

①グランドスマッシュ（カウンター）→ライトストレート&レフトアッパー×2→ミドルキック

スマッシュヒット後はこれが一番実戦的。威力もかなり高いので、無理に投げ技に行く必要はないだろう。

②浮かせ技→ライトストレート&レフトアッパー→ショルダータックル

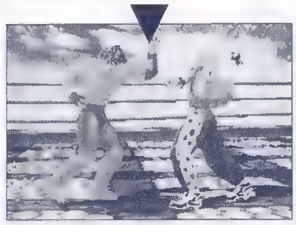
ブルーサイクロンの代わりにショルダーを使う。僅かに威力が低くなるので、あくまで魅せる用。入力は難しくないが、ショルダーは最速。



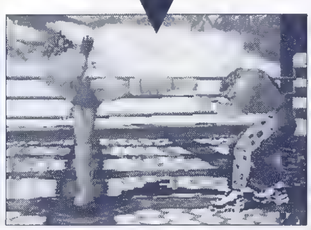
グランドスマッシュがカウンターヒット。



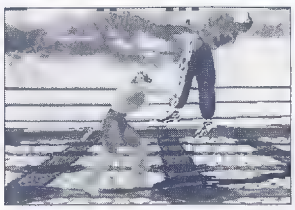
ライト&レフトをレバーニュートラルで入れ…、



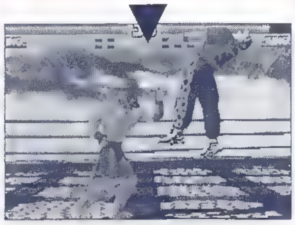
もう1回繰り返す。



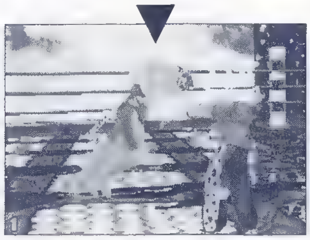
そして最後はお決まりのミドルキックで締め。



浮かせた後、ライトストレート…、



レフトアッパーと、いつものルートを通り…、



ショルダーで締めるとちょっとカッコイイ。だけ…。





攻略はこれで終わり!!

電車でGO!™



ようやく、ようやく、ここまでたどり着きました。路線攻略の最後を飾る、東海道本線EXの記事で、今回はお楽しみください。

小刻みな区間を、ゆっくり走行
(上級SPECIAL)
東海道本線EX(各駅停車)
(吹田駅～大阪駅)

大変長らくお待たせ致しました。この攻略は東海道本線EX終点、大阪まででございます(車内アナウンス調で)。



担当：スー

ここまで来たら…

『電車でGO!』の攻略もいよいよ大詰め、岸辺～大阪間を残すのみとなった。長い道のりだったが、これで全路線完全制覇となる。ここまで到達できるプレイヤーのかたなら、東海道線の性能も手伝って、楽にクリアできることだろう。それでは、終点大阪に向けて出発進行!!

岸辺～吹田

さて前回は、千里丘～岸辺という『電車でGO!』の全路線中、三本の指に入る短区間までだったが、この区間も664mと短くなっている。

この区間距離の短さのためか、他の区間とは違って閉塞信号がまったく配置されていない。このおかげでダイヤをあまり気にせずに運行できるだろう。しかし油断は禁物。ダイヤをオーバーし過ぎると、閉塞信号が配置されている区間に入ったときに、しっかり黄色信号が発動してしまうぞ。

吹田駅への停車だが、あまりの区間距離の短さのため、普段とは異なる停車方法を行う。これは吹田駅の駅構内進入速度が時速55kmということも関係してくる。

まず停車位置残り300mを切ったら、ブレーキをノッチ8にして減速を開始しよう。吹田駅のホームに入る直前に警笛を鳴らしてやると、+2秒のボーナスがはいるぞ。

速度計が時速55kmを切ったらいったんブレーキを解除して、すぐさまノッチ8まで上げて再度減速していく。時速30kmまで減速させたら、その速度を保ちつつ残り50mまで進み、残り30mを切ったら、一気にノッチ8まで上げて一発で停車させることを心がけよう。

吹田

吹田市朝日町
明治9年開業

- ●到着時刻　10:07:51
- ●岸辺駅からの距離　664m
- ●進入制限速度　55(km/h)
- ●駅のホームの先端位置　残り175m

吹田駅は、かつての吹田操車場の南端に近いところにあり、高槻駅や茨木駅と同様、大阪からの鉄道が京都まで延びていったときに開業した古い歴史を持っている。だが、駅のたたずまいとしては、高槻駅や茨木駅ほど賑やかではない。

吹田～東淀川

吹田駅までこれたら一安心。嬉しいボーナスゲームがお待ちかねだ。コツとしては、開始直後にすぐに全開で加速を始めて、時速20kmまで加速。その直後にノッチを8まで上げて減速。2枚目の看板に差し掛かった瞬間を目安にするといいだろう。すると貨物車両の直前で停車するので、もう一度マスコンを入れて連結完了。この手法でやると、まず8秒はゲットできる。

この吹田～東淀川間は前の2区間とはうってかわって、1026mと長くなっている(といっても全体からすれば普通だが)。感覚がズレているとポカしやすいので、ボーナスゲームでせっかく貯めた貯金をムダにすることのないように注意。

前の2区間で予定到着時刻を3秒以上オーバーしていると、この区間で復活した閉塞信号に引っかかることになる。しかし多くのプレイヤーは、当然各駅で「GREAT!」や「GOOD!」を狙うと思うし、以前の2区間は区間距



吹田駅の駅構内進入速度は時速55kmだ。注意。



吹田駅のホームに入る前に警笛を鳴らしてやれば、+2秒のボーナスが入る。

離が短いため、注意信号は逆に出現しにくいと思われる。「俺は注意信号を全部見なきゃ気がすまね～」って人は狙ってみるのもいいかも。

この閉塞信号が配置されているポイントは、停車位置残り720m。ちょうど速度が出始めているところなので、ダイヤ通りの運行は少し難しくなるだろう。

そのまま進んでいくと、神崎川橋梁が見えてくる。橋梁の手前で警笛を鳴らしてやると、＋2秒のボーナスが入る。隠し東海道本線の隠し警笛はこれで最後なので、忘れずに。

神崎川を渡ったら東淀川駅の駅構内進入速度が表示され、これとほぼ同時に注意信号の制限も解除される。東淀川駅の駅構内進入速度は時速70㎞。表示が出たらすぐにブレーキをノッチ8にいれてやれば、ホームに入るまでに制限速度まで難なく減速できるはずだ。



神崎川橋梁の手前で警笛を鳴らしてやると＋2秒のボーナス。隠し警笛はこれが最後。

東淀川

大阪市淀川区
昭和15年開業

- ●到着時刻　10:09:37
- ●吹田駅からの距離　1026m
- ●進入制限速度　70(km/h)
- ●駅のホームの先端位置　残り174m

新大阪駅が開業するまでは、この地域の拠点ともなっていた駅。新大阪駅とは約600mぐらいしか離れておらず、ホームから見えてしまうほど近い（ゲーム上でも、このへんの距離感は見事に再現されている）。ホーム自体の長さも174mと短く、こぢんまりとした印象を与えている。

東淀川～新大阪

はっきりいってこの区間は何にもない。東淀川駅を出発して、すぐに新大阪駅の新幹線ホームが向こうに見えてくるぐらい短い区間なので、あっという間に到着してしまう。

停車位置残り350mを切ったら減速開始。ブレーキをノッチ8に入れて、新大阪駅の駅構内進入速度の時速60㎞まで落としていく。ホームに入ったらブレーキを戻してそのままの速度を維持しよう。これは新大阪駅のホームが276mと他のホームより長いためだ。停車位置残り100mを切ったら再びブレーキをノッチ8にいれて減速。残り50mまでに時速30㎞まで抑えておこう。残り30mを切ったら、微調整をするだけで楽に停車できるはずだ。



新大阪駅の駅構内進入速度は時速60㎞。

新大阪～大阪

さあついに終点の大阪駅に向けて出発だ。左手にはもうお馴染み(?)の実在しないタイトービルがある。もう少し進んで陸橋をくぐったところ、停車位置残り1410m地点に閉塞信号が配置されている。「なにもここまで…」と思うが、もう何も問題はないだろう。注意信号が発動してしまった場合、ダイヤに遅れないためにも約200mほど加速を続け、ブレーキをノッチ8に入れて、解除ポイントまでに時速45㎞にしておこう。

この陸橋から車両が降りてくるのだが、車種がノーマルの東海道本線とは異なるので、マニアは必見といったところか。ちなみにコンティニューでも車種は変わらないゾ。

その途中で、淀川の鉄橋に差し掛かる。その直前で「警笛鳴らせ」のメッセージが表示されるので、もうミスることはないと思うが警笛を鳴らしてやろう。注意信号が発動していたならば、この辺りは隣の車両と併走することになるので、運転士気分を満喫しよう。



ここに閉塞信号が配置されている。マニアは〝ラッキー〟!?

淀川の鉄橋を渡っている途中、停車位置残り1140mで注意信号が発動している場合はここで解除される。かといってここから加速しすぎると、後で痛い目を見ることになる。なぜなら大阪駅の駅構内進入速度は時速40㎞だからだ。しかも表示されてから減速を開始してもまず間に合わない。制限速度オーバーで減点されないためにも、停車位置残り650mを切ったら、ブレーキをノッチ8に入れて減速を開始しよう。

大阪駅のホームは300mとかなり長い。時速40㎞まで落としたら、ブレーキを解除してそのまま進んでいこう。



淀川の鉄橋に入る直前に「警笛鳴らせ」のメッセージが。



鉄橋の途中で制限解除。ゆっくり追い越すのがかなりイイ感じ。

停車位置残り50mを切ったらブレーキを1段階ずつ上げていけば簡単に停車できるだろう。ただ予定到着時刻をオーバーしやすいので、持ち時間に余裕をもって挑むといいだろう。

区間はこれで終わり

『電車でGO!』の攻略は今回をもって終点となる。思えば長い道のりでした。大型筐体初のムックも発売できたことだしね。しかし電GO!はまだまだ続けたいというのが本音。新しい遊び方なんかも紹介していきたいし、気になる続編も…。さぁ、どうなる？



大阪駅の駅構内進入速度は時速40㎞。早めの減速が重要だ。



ついに全区間走破!!お疲れさまでした。

東京ガリバー通信

第48号

第十三代目東京ガリバー担当編集ノリック参上（実は過去3回ほど担当）
オレが帰ってきたからには、盛り上げてくぜ！

BANPRESTO

帰ってきました、松戸の地へ

東京ガリバーを最後に訪れたのはいつのことだろう…。そんな思い出を胸に店内に入ってみると、な、な、何と店内のレイアウトがずいぶん変わっているではないですか！常にフレッシュな気持ちで訪れることのできる店「東京ガリバー」、素敵です。

担当者も代替わり！

東京ガリバー松戸店に足を踏み入れた私をやさしく迎え入れてくれたのは、広報担当新屋敷さんであった。
そして、恐るべき情報の数々がその口から語られていった。

恐るべき情報其の壱

9月22日～28日の間女性（遺伝子的にXX）に限りメダルがお安くなるという夢のような企画が現実のものに！カップルできてボーイフレンドが格闘ゲームに夢中になっている間にちょっと、とか、「メダルの醍醐味はポーカーのダブルアップよね」なんてわかってらっしゃるマニアの女の子まで大歓迎のイベントだよね。

恐るべき情報其の弐

東京ガリバーが定期的に行っている「キャッチャー福引き」キャッチャーの中に存在する福引き券の中には、**「ニンテンドー64」**なる豪華絢爛な賞品も入っているという、正に太っ腹な企画！ちなみに開催期間は9月26日から28日まで。このピンポイント、逃さないように！



無数に並び立つUFOキャッチャー。この中に福引き券が仕込まれる！



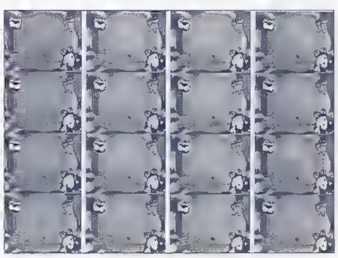
店内には知らぬうちに女性専用対戦台が！粋なはからい、ありがとうございます。

コスプレ度数上昇中！

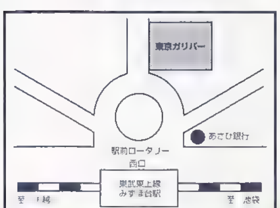
コスプレダンパ松戸に来い！VOL．2が9月7日に行われたという驚愕の事実を皆さんご存知だろうか？コスプレコンテストからコスプレカラオケ、さらにはコスプレしたまま店内でゲームができるという、ゲームとコスプレのメガミックス状態が東京ガリバー内に構築されたのだ。
この企画、定期的に行っていく予定なので、次号からの、この東京ガリバー通信チェックヨロシクね！

ポチっとな！ニュージェネレーションに分かるのか？

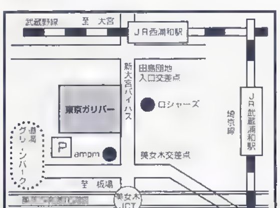
いまや日本はおろか世界を席巻しつつあるシールプリントマシーン。様々なオリジナルフレームが世に生まれていく中、ここ東京ガリバーにまたもやレアなフレームが生まれた。それが「タツノコオリジナルフレーム」だ！
この**「タツノコオリジナルフレーム」**の種類は全12種。実はFFシリーズでおなじみのイラストレーター天野喜孝氏がキャラクターデザインしたものだというから驚き！そんな思いを胸に秘めつつ撮ってみるのもいいかも？



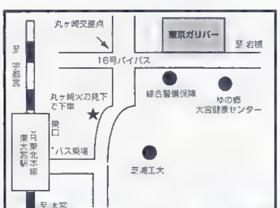
コイツが噂の「タツノコオリジナルフレーム」。キミもボヤッキーと一緒に写ろう！
©タツノコプロ



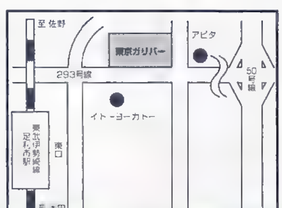
東京ガリバーみずほ台店
〒354 埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線 みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



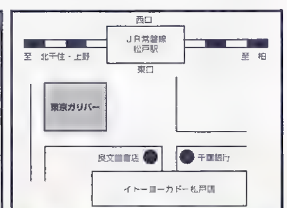
東京ガリバー戸田店
〒335 埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和駅よりバス10分 美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330 埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線 東大宮駅東口よりバス5分、丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒326 栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線 足利市駅より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744



東京ガリバー松戸店
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線 松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

バンプレストホームページ開設！
http://www.banpresto.co.jp/にアクセスしてね！

ゲーメスト

担当：田渕健康　助っ人：TM

アイランド



夏休みが終わったのもつかの間、次は怒涛のAMショーが待っている!ショーに行けない人も、付録を見て期待に胸膨らましてくれること希望って感じですか〜。

（よかった探し一段落・田渕健康）

今月の一発!

教育の現場から 〜ゲーマーMix〜

☆六月上旬、僕は教育実習生として教育の現場で勉強をさせて頂いた。

幸い致命的ミスもなく、ごく普通に二週間の日程を終了することができた…のだが、そうは問屋がおろさない。生徒や先生には気付かれはしなかったものの、先生を志す実習生としてはあってはならぬ失態を、ヒソカに演じてしまっていたのである。

(1)実習控室で、前触れもなく突然に「ゼビウス」のオープニングフレーズを口ずさんでしまった。

…母校・郷愁→レゲー「ゼビウス」という四連鎖がそうさせたのであろうか。それ以外にも、最終日の研究授業（大勢の先生方の前で授業をする）の直前、「忍者ウォリアーズ」の「DADDY MULK」を頭の中で演奏させ、テンションを上げていたのであった。

(2)授業を見学中、ふと「先生でGO!」なるタイトルを思い付き、そのゲーム内容をシミュレートしているうちに授業が終わってしまった。

…かつてゲームデザイナーになりたいと思っていた男の悲しい性であろう。だからといって厳粛な授業の最中にやるべきことではない。

(3)机の間を巡回していたとき、「ストII」のペンケースを使用している生徒を発見。思わず「俺にもこんな時代があった…」と、しばしの間、たそがれてしまった。

いつの世も変わらぬものはある。僕は某誌の通販で購入した「源平討魔伝」のペンケースを愛用していた。当然、その生徒には「頑張れよ、後輩!」なる思念を発信しておいた。彼の将来に幸あれ。

(4)実習が終わった翌日には、もうゲーセンでフィーバー（死語）していやがった。

…皆も一度、2週間ゲームを禁止してみるがよい。どんだけ辛いか。それだけに久しぶりのゲームの味は格別であった。

ちなみに郷里の友人を誘って行ったのだが、ヴァンパイアセイヴァーの対戦でめたくそにやられるわ、メシはおごってくれないわと、散々な結果に終わった。

とまぁこんな具合である。今さらながら、自分が生粋のゲーマーであることを再認識させられた教育実習であった（何しに行ったんや!）。

断っておくが、僕のようなヤロウは本当に稀であり、ほとんどの実習生は真摯な姿勢で教育実習に臨んでいるのである。誤解のないように。

それにしても、実際に現場に立ってみて、初めて先生という職業の大変さを痛感した。

ごっつい情熱と根気がなければ、絶対に続かないと思う。

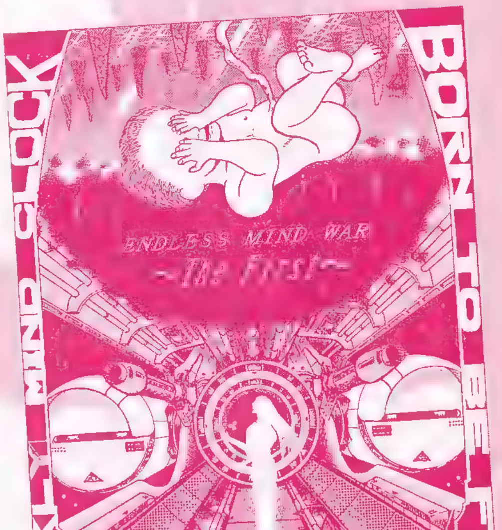
メスト読者は大半が学生・生徒だと思うが、諸君がはたから見ているより何十倍、何百倍も先生は苦労されているのである。そのことを心の片隅にでも覚えておいてほしい。

（京都府　じんや亭TKB君Ⓐ）

★先生方が与えてくれるのは「知識」だけではない。彼らの背中を見ることによって我々は「学問」以外の色々なことを学んできたはずだ。

人の前に立って手本を示すというのは大変だけど、誰かがやらなくてはならないことだもんね。全国のゲーマー先生（実習生含む）の皆さん、これからもゲームを通じて得た「知恵と勇気と努力と稼ぎ」を生かして頑張ってください。

そしてまた我々も、後発のゲーマーたちの手本となるべき姿勢を示さねばならないことを忘れてはならない。どうやってどんな姿勢を示せばよいかは各自の課題とする。

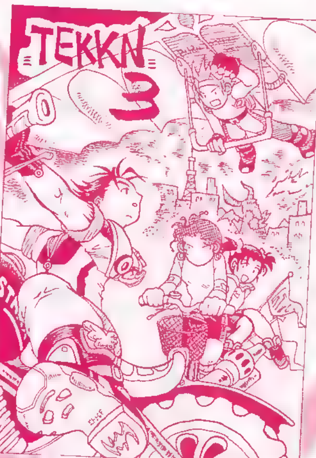


☗（埼玉県　AGF★秋光春君①）
☆自由を欲したとき、人は生まれ変わる。
REBORN　夢から覚めた魂が見る夢。
TO BE　記憶へと変わっていくあの日のビジョン。
MYSELF　人は「自分」に生まれ変わる。

がぶりよりゲーマー人生



「ファイナルハロン」の記事。DATAのトコ「ジャンル/通信競馬ゲーム　操作/手綱」…「たづな」ってとこがなんかイイ。俺も武豊みたく華麗に乗ってみたい。んでもって、勝ったら馬の首んトコ、パンパンって叩いてみたい。
(兵庫県　意匠製作中君Ⓑ)



☗(東京都　えみりんさん㉒)
★実際に、エディがママチャリで全力疾走している様を想像するとワリと怖いかも。

真実の私を見て

☆アブノーマルチェック…このマシンの前に立ったとき、偽りの自分は崩れ散り、己の本性がさらけ出される。
これは、そんな機械と一人の男のバトルを描いた話である。
自分でもマトモたぁ思っちゃいなかったが、実際やるとヒデエもんだこりゃ。深く考えずに、何となくで選ぶ選択肢のすべてが少数派…。
もしかすると、このゲームは一度ちゃんと考えてやるべきかとも思ったが、面倒くせえので即却下。
そして、今、運命の選択肢が俺に迫る!
「宴会でやるならどっち?」
A.陰毛燃やして線香花火
B.地味な影絵
ハッハァー!こりゃA!当然!人として避けられませんなこりゃ(ここらへんが問題か)と、「A」を押しにかかったそのとき!
「何、アレ?」
この黄色い声…しまったあ!ここは…ぷ、プリクラコーナァァ!
接近してきたのは女子高生軍団。最も苦手な手合である。しかも…ああ、見てる見られてる。
こ、ここでオレは「A」を押すのか?押したら彼女らの「第248回　街で見かけた奇人変人ってゆーかぁ、近寄らないでランキング」に堂々一位でランクイン…。
ええい知るかぁ!ここで「A」を押すことこそ漢道!女子高生が…女子高生が何さ!オレは工業高校出身だ!(意味不明)
ボタンを押せ!…でも、でも!あぁ時間がねえ!自分を偽るな!…しかし!…ええいやってやれ!ウ、ウオオオ!
「B」
…負けた…負けちまったよ自分に…。オレは逃げるようにその場を去った。
ばか!オレのバカ!なんで「A」を押せなかったのさ!
オレは負け犬だアァ!
頭の中でストIIムービーのゲームオーバーの音が鳴り止まない…。オレは後悔と己の弱さを痛感し、自暴自棄に陥った。どこか遠くでガンジャックが笑っている…。あははは
笑え…笑ってくれ。人生、ゲームオーバーさあ…。
その後、リターンマッチを試みるも、まるでオレの心を見透かしているかのようにあの問題はオレの目の前に現れることはなかった。
アブノーマルチェック…奴はオレに試練を与えたのか。そしていつの日か、強くなったオレの前に、あの問題は再び現れるに違いない。
しかし!今度は負けねぇ!首を洗って待っていろ!
(東京都　山下洋君Ⓒ)
★人間、素直なままで生きていくのは難しいものですね。
私は勿論…勿論…うう…んだぁーチェック結果がヤバめで何が悪いんだコラアーアンタらに迷惑かけたかよオー!…とかひとしきり荒れてみる。チョホホホ。

200号オーバースペシャル

★ゲーメストもついに200号ですか。まずはおめでとうございます。
極パロのために買い始めた自分としては、全体のノリが全く変わっていなくて、大したものだと驚くばかり(笑)い。まだに昭和ノリだもんなあ)。
てなわけで200号、半年前から暖めていた企画がようやく完成しました。
それは「ゲーメストNO.1〜200までのアイランドに掲載された作品の都道府県別掲載回数」というどこかで見たことのある企画です。
対象はゲーメストアイランドのイラスト(カラー含む)、文字ネタ、そしてご商談の場の「お便り募集」のところにあった(最近ない)ハガキからです。
ムックや増刊、そしてダーメストは抜いて集計したのであしからず。
それでは参りましょう。まずは掲載回数の多いトップ10から。

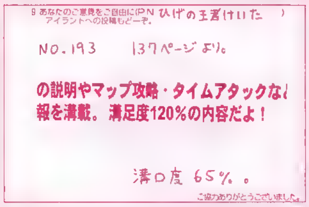
1位　東京都
(582通)
2位　大阪府
(429通)
3位　神奈川県
(299通)
4位　埼玉県・愛知県
(278通)
6位　千葉県
(240通)
7位　北海道
(182通)
8位　京都府
(143通)
9位　福岡県
(142通)
10位　静岡県
(102通)

…とまあ、特に驚くべき結果ではありませんね。カッコ内の点数は手作業なので、多少の誤差はあると思います。
(笑)…あと、こちらの誤植やミスも多かったしなあ。全くもってスマンスー)
では続いて、アイランド非協力県の発表。
1位　佐賀県
(3通)
2位　愛媛県
(6通)
3位　山梨県・島根県
(8通)
と、以上の4県が10通に満たない回数でした。ちなみに、佐賀はアメリカと同じ回数です。
このままでは味気ないので、文字、イラスト都道府県別の割合というモノも調べてみました。対象は各都道府県で30点以上確認された30の地域を対象にしています。結果は…、
「イラスト割合1位」
徳島県(91・7%)
「文字ネタ割合」
大分県(72・3%)
文字ネタはそこまで隔たりがありませんが、イラストは徳島、鹿児島、沖縄といった西日本勢が90%前後でひしめいています。
集計の結果は以上です。個人別の集計なんかもしようかなーなんて思ったりもしましたが、発狂しそうなのでボツ。
あと、どうしても分からなかった県名がいくつかありました。「巌流島」「宇宙」とか。不明も26点ありました。
さあて、次は300号ですね。今回下位にいた地方の読者は気合を入れて投稿しましょう(ちなみに、長崎は和歌山と並んでビリ5でした)。
(宮崎県　MSS君Ⓓ)
★集計おつかれさまでしたー。ほぼ100号通してアイランド担当やらしていただきましたが、ハガキ読んでても各県それぞれに個性的な投稿者が揃ってて、地方ごとの特色が出てるようで面白かったですよ。
アイランドもみんなの応援があって、ここまでたどりつけました。ゲーメストがある限り、そしてゲームがある限り「ゲーメストアイランド」は続いていきますので、これからも投稿よろしくっ!

しこたまっくゲーマー人生

200号のハイスコアクローズアップに載ってた全一の怒首領蜂。2周目5ボスまでノーミス、ノーボンバー?!!
どーすればあの一周目6面ボスをノーミスで越えられるのだろう。
2周目の各ボスだって、とてもノーボムで抜けられるような作りにはなっていないと思うのだが…。
それをノーミス。ランク極

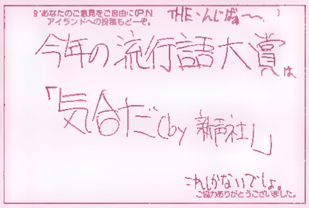
真実は君の中にある
つっこみ三昧



⬆もはや狙ってやってるとしか思えん…。③



⬆ぷに拓って感じ。④



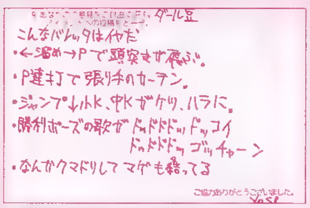
⬆今年は例年になく気合が必要だなあ。⑤



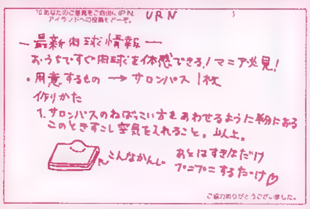
⬆ドンのお言葉にふさわしいのう。⑥



⬆ヴァンパイア制覇。内容は族ゲーム。⑦



⬆しかも赤フソ。⑧



⬆割とレベル高い肉球のでき上がりだ。⑨

ダーメスト内のニセ広告で紹介されている20ボタンコントロールボックスは「カイザーナックルEX（仮）」への伏線に違いない。
（兵庫県　上田洋君Ⓖ）
⬆ちなみに前作（仮）は弱、中、強、激強、烈強ボタンが存在している益荒男ゲームであった。是非ウルフ基板で続編を。

Gダライアスのクリオネのぷよ感がナイスだ。食べてみてえ。
（福島県　ぷよらー君Ⓗ）
⬆青クリオネはサワー味かな。赤はチリ味。

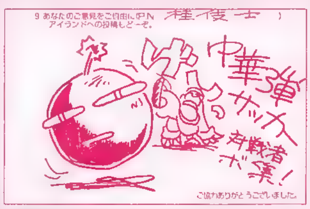
リリスの戦闘用コスチュームは意味をなしてない。あれは、ちゅるぺた用ではなく、モリガンのようなセクシーダイナマイツ用の服だ。
よって、すぐにもヴァージョンアップ、スクール水着を着せてくれ。あ、ちゃんと横に線の入ってるヤツね。
（広島県　△αρκΑμγυλ君Ⓘ）
⬆…何とも大胆なヤツと思いきや、妙なところで細かいな。

MSHvsSFのアポカリプスは男塾名物「撲針愚」を使用している。セコイ。
（大阪府　寺下たけし君Ⓙ）
⬆ゲーム自体が親善大会ゆえに。違うか。

ゲーセンでケータイ振ってる奴いたけどさあ、いくら振っても聴こえんと思うよ。
（岡山県　ナカタキ君Ⓚ）

⬆気持ち受信精度がよくなったりして。

「フェリシアのデルタキックで踏まれるのって幸せかな…」と、肉球マニアの友人がセイヴァーを見ながらぼやいていた。
それは単なるマゾではないのか…。
（大阪府　ねこづかい・改君Ⓛ）
⬆マニアどもはデルタキックくらってもライフ回復したりして。



⬆相手を燃やしたら一点。⑩

悪でしょきっと。一度見てみたいものです（ビデオ出ないかなあ）。
（富山県　前坂英雄君Ⓔ）
★「怒首領蜂2周目ノーボム」とか聞くと、人間ってどこまで進化するのだろうと思わず遠い目をしちゃいますなあ。いつの日にか板野ミサイルさえもかわせる人が出てくるかもね～。

アイランドを読んでいると、女性も結構シューティングゲームをプレイしているようなので、バンゲリングベイ（FC）で見切りをつけたはずの我がシューティング方面の才能を、もう一度試してみたくなりました。
周囲のアドバイスに耳を傾け、無駄と言われながらも投資を続けましたら、そりゃあスマートなプレイとはほど遠いのですが、えっちらおっちら先に進めるようになりました。
ゲーメストの攻略を役立てることができるレベルではまだないのですが、いつかは！と思って記事を読んでいます。
（京都府　まきたけさんⒻ）
★ゲームを上達する上で大切なのは一経験や反射神経ではなく、「継続する努力」ではないでしょうか。
急激にうまくならなくても、地道に継続していけば確実に腕は上がっていくよ。1プレイ1プレイを考えながらプレイして、腕と頭を同時に使いつつ攻略していきましょう。マイペースでオッケーさ。

思い出いつまでもお手軽クリティカル

「フリント地獄突き」というシューティングゲームにあるまじきネーミングがインストカードに堂々と記載されていた「ゼクセクス」。ゲームとしても一級品だったのに、何故か時代の影に隠れてしまったのよね～。PSあたりで復活しないかな～。ケッコーいまリバイバルばやりだしさ。
（東京都　溝口僚我君Ⓜ）
★今思うと、実にポリゴン栄えしそうなゲームではなかったか。ってゆうかコブラ基板で続編作るしかないでしょう。

知らなかった…K・O・F'97がこんなことになっているとは…。今までのプレイは2P側からの乱入のために気付かなかったのだ…。
その日は珍しくシングル台が開いており、CPU戦で練習せよとばかりに私を誘っていた。
さっそく1プレイ…アテナ、ユリ、リョウの3人、真・極限ティームである（ウソ一億倍）。
さて、CPU戦スタート。2Pのアテナはセーラー服だったが、1P側は…うっうおおっ！こ、これは…伝説のオオ

森高アテナ!!

うおおおおおっ！（もはやプレイ内容は覚えていない）はあっ、はあっ…いつの間にか画面にはGAME OVERの文字が…。
ありがとうSNK。ロム、絶対買うね。
（大阪府　川崎晶徳君Ⓝ）
★その空回りする情熱で、今後も晶徳君の業界貢献に期待する。

ブレイカーズのコンドル・ヘッズの登場ポーズとKOF'97の「血の暴走」のイオリの登場ポーズは非常によく似ている。ビスコ最高！FIST（フィスト）大会永遠なれ～。コンドルの勝ちセリフ「オレ最強～」「聞こえるか、大地の声が」最高。存在が罪、ナルシスト貴族ピエール・モンタリオ最高！死嘩護アメリカ代表レッドギガース復活希望。
8つの天麟の書を集めたい。
（大阪府　精霊に導かれし荒野の鉄人君Ⓞ）
★ハイパーネオジオで続編希望だっぜッ…って何だか分からないうちにお手軽クリティカルは最終回なのであった。ばははーい。
これからもお気に入りのゲームに出会えたら、気軽にレビューを送ってね♡

燃えよ青春!!



夏色ダイナソア

★ある夏の日。
「暑い～あづいよ～、このまじゃ体が溶けて「ぴのぷ」になっちまうよ～。おやび～ん」
「もうなってるじゃないか。しかしマジ暑い。…よし、植高（仮名）、とりあえずゲーセン行こうぜ、クーラー効いてるし」
「ウッス！冷房ガンガンのゲーセンでアルペンレーサー2！雪国気分っスね！」
そしてゲーセン。
「ふう～、涼しいっスね、おやび～ん」
「もうぴのぷはいいっての。さてと、何か面白そうなゲームはあるかな…」
「あっ！おやびん、アレを見るっス！」
前方にやたらとデカイ筐体発見。
「おお、これはセガの『ロストワールド』！しかし…デカイなコレ…」
「何しろこの筐体一台でステルス戦闘機が2台買えるほどだ。凄いぜセガ」
「嘘つくな。とりあえずやってみようぜ」
「よっしゃあ！ガンシューゲーマーの血が騒ぐぜいっ！」
シートに腰かけコイン投入。1プレイ200円はちょっと辛いが…。
ドンドコドンドコ（BGM）
「うわ、音が凄いな…」
「イエーイ、凄い臨場感だぜ、こいつはもうコックピット気分だね！」（↑違います）
「じゃあ、早速スタートっと」
「ちょっと待て友人！その前にルール読もう、フムフム…おいスティーブ、こいつを見てくれ『麻酔銃で恐竜を撃て』だってよ、まったくオーマイガッだぜ！」
「誰だスティーブって」
「とにかく、恐竜に麻酔なんて効くかあ！実弾使え実弾！殺らなきゃ殺られるの世界なんだぜ」
「うるさい。スタート」
強引にスタートされてしまった。とりあえず銃を構える。
「よーし、うりゃうりゃ、バスバスッ（効果音）さすがに2人だと楽だねーっ！」
「ヘルプミー！」
「おっ出たね、定番の人質君。待ってろ、今助けてやる！ズギュン！」
「オ～ッ！」
「おいおい、人間撃ってるぞ、お前」
「気にするな！麻酔がきいて眠っただけだ！」
「ライフ減ってるぞ…」
そして出現した一面ボス、ティラノザウルス・レックス。
「ゲッ、一面からコイツ？」
「安心しろ！俺に良い考えがある。まずあいつのデカイ口につっかえ棒をして、口の中目掛けてポジトロンライフル連射だ。これで勝てる」
バスバスッ（効果音）
「うわ、効いちゃいねえ。しょうがない、真面目にやりますか」
バスバスッ！ズギャアア！
ティラノザウルスは倒れた。さあ2面だ。初めは車で進み、そこに恐竜が後ろから走って襲ってくるという展開。
「うひゃ～ドキドキだぜい、オラーもっとスピード出せ、追いつかれる！」
そこにバイクに乗って助けを求める人登場。
「植高、今度は人間撃つなよ」
「オッケイ！うりゃ」
ズギューン！
「オーウ！」
「阿呆！」
「スマン、ああやれば追ってくる恐竜があっちに群がると思って…」
「お前鬼か！」
ゲームオーバー。
「まったく、お前がボケまくるから」
「ごめんよ、おやび～ん」
「しょうがないな、今日のところはファイナルハロン一人全力プレイで許してやる」
「ヒイ～っ！そりゃないっス～」
…とりあえず、たった200円でちょっとした遊園地気分が味わえるこのゲーム、1プレイ100円の小型筐体もいいけど、一度は大型筐体でプレイすることをお薦めするよ。
（神奈川県　植高淳太郎君⓪）

★やっぱりゲーマー人生を形作っていくのは、こういう日常のささいな出来事の積み重ねだね～。
今日の1プレイは、ひょっとしたら忘れられない一日を君の記憶に刻むかもしれない。ニューゲームに出会った日や、初プレイに浮かれたコトや、ライフ人民を楽にしてやったあの一撃も、後になって素晴らしい思い出になるさあ（…そーか?）。

オレは大門にホレて柔道部に入部！
先生に入部届を出して大門に一歩近づいた！
しかし…現実は…。
1．超受け身で攻撃避け（失敗）
2．天地返し（失敗）
3．地獄極楽落とし（もちろん失敗）
即効退部！その間約一カ月！その後極限流へと進む。
（千葉県　Byバーイ君Ⓟ）

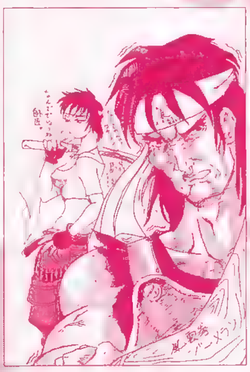


⬆（滋賀県　TMX君⑪）
★スタート時からラスボスまでコンボが繋がるんではないか説。
遊んでみてぇぇぇぇぇ！



⬆（大阪府　AKD君⑯）
★あの食欲神体が帰ってきた！欲望の空が再び血に染まるー！

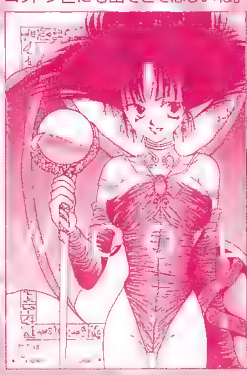
⬇（北海道　肉絵師コバ軍曹君⑮）
★風雲拳がポリゴンで活躍する日がいつかくるかもしれないぞ。…全然保証ないけど。

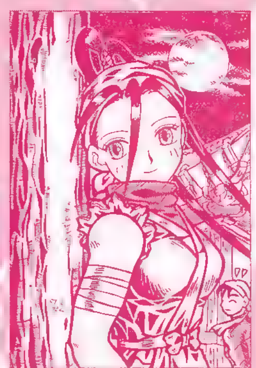




⬆（千葉県　ツナグリトルネードさん⑭）
★初代ナコのイメージってふかふか～んでぽにょぽにょ～んな感じだったなあ。
ハイジオでもふか（略）ぽょ～ん希望。

⬇（大阪府　竹井床さん⑬）
★ズイブンとおひさな感じ！コットン2にも出てきてほしいね。





⬆（徳島県　ぷくさん⑫）
★忍者系にはこういう白黒コントラストの効いた画風が似合いますよね。

こちらこだわり派



とっかかりが重要ですよね

☆ストリートファイターIIに始まる対戦格闘ゲームも7年目を迎えることとなった。その間に多くのメーカーから多数のゲームが生まれたが、現在続編物が多数を占めるという、格闘ゲーム以前の主流であったアクションやシューティングではあまり起こらなかった現象が起きている。

続編物は、基本システムが同じなのでとっつきやすいが、半面飽きが早くなる傾向があるので、各社ともそれに対して各キャラクターに新しい技やシステムを付け加えたりして差別化を図ろうとした。

しかし、それは代を重ねていくごとにより複雑化、高度化していった。

そのことによって現在の対戦格闘は、すべての技やシステム全体をインストカードに載せることが難しくなり、そのゲームの初心者にとってはただ単にゲームを楽しむことさえも難しくなっていった。

また以前に続編ゲームの前作に親しんでいた人にとっては、新しく加わった部分だけを覚えればよいが、初心者はそのすべてを新たに覚えなければならないのも大きなハンデである。

その結果、対戦の醍醐味である人対人の心理戦の部分よりも、連続技やシステムをより理解していた者が勝利者となり、敗者は何もわからないまま瞬殺される状況にあり、その状況をこらえてシステムその他を覚えたとしても、現在の対戦格闘ゲームの寿命は短いので、うまくなるころには対戦相手がいないといった現実もある。

これはますます初心者の対戦離れ、ひいてはアーケードゲーム離れを招いているのではないだろうか。

一部のメーカーは初心者救済策としてオートガードなどを取り入れたりしているが、これは勝ちに固執した人が使用してたりするので、一般に対戦台では相手が初心者であっても嫌われる傾向にある。

このように初心者にとってアーケードゲームは厳しい状況ではあるが、この状況を打破するために必要なことは何であろうか？

技表やシステム解説をゲームセンターの壁などに張り出し、それらのコピーサービスなどを行うというのはどうだろう。

または店内の一角にゲーム攻略本などを読めるように置いておけば、初心者もそれらを読めば少なくとも知識だけは得ることができる。

また連続技などの練習などに一人用の台も是非必要である。さらにイベントで「ゲーム教室」のようなものを開けば、多くの人に対戦の楽しさを知ってもらうことができ、初心者同士のつながりも生まれてくることだろう。

当然、メーカー側も新しいジャンルやシステム（簡略で奥深いものが望ましい）を長期的視野に立って提供し、どのプレイヤーも同じスタートラインに立てるものが最良である。

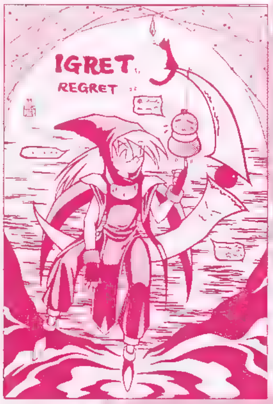
しかし、手堅く稼ぐためには続編モノは欠かせない。また、プレイヤー側にも続編を望む声が大きいのも事実である。

それならばなおのこと、初心者を育てていかなければ現在のアーケードゲームの利点である「対戦の拡大と普及」は難しいのではないだろうか。

これからは一部のマニアだけでなく、初心者にも優しいアーケードゲームであり、ゲームセンターになっていくことを望みます。

（東京都　江口隼人君Ⓢ）

★「間口が広い」というのは超有利だし、未来のゲーマー育成のための先行投資だと思って、徹底した初心者用ゲームを出してみるのもいいかもね。



⬆（福岡県　武術師さすけさん⑱）
★崇められるだけか、神様の仕事じゃないのよね。



⬆（滋賀県　人と忍者のスキマ君⑰）
★漢汁だぜ！



⬆（東京都　MINOYA君⑳）
★自分の手で作り出す救世主伝説! だからゲームはやめられねぇ！



⬆（東京都　高岡大輔３君⑲）
★エキセントリックダ・ブ・ルるる♡

「こんなコミュニケーションノートは嫌でおじゃるな」

- 石版にチョークで書く。　・PN。禁止。
- 先生に提出する。　・点数をつけられる。
- ハンコまで押される。
- 誤字も直してある。　・巻物に筆で書く。
- ノートのくせに全２ページ。
- しかも手帳サイズ。　・イラスト禁止。
- 文字も禁止。　・てゆーか置いてない。

（静岡県　ぷよぷよ痛君Ⓡ）

インフォメーション地獄耳

ここだけの話だが、秋口にゲーメストムック「ギャルズアイランド5」が出ることになったのよね～。

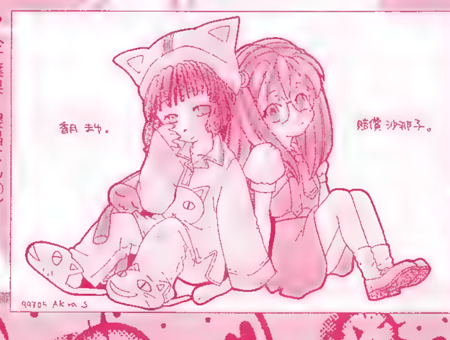
勿論、手掛けるのはカオスの申し子ゲーメスト編集部。ギャルアイ3以来の黒い野望が天を貫く！（予定）

そこでハガキ募集だけど、恐ろしいことに締め切りは9月25日。Xデーまであと10日しかないって話ですか―。

ハガキはアーケードゲームのギャル関連だったら何でも承認。カラー、白黒イラスト、文章ネタともにどんどん寄せられませい。

企画モノとして「理想のゲームギャル」なる直球企画がありますが、こっちにもハガキよろしくね。

我々もやるからには気合の入った濃ゆいムックに仕立てる予定である。みんなも是非是非、参加してくださいな。


➡（千葉県　櫻晶さん㉑）
★テーマは「ネコと犬」。…確かに沙那子ちゃんってわんこライク。

感動の最終回！っていうか打ち止め 超芸魂



⬆（長野県　イサオさん元気?君㉒）

「Gダラいいs」

伝説の超硬派横スクロールSTG、ついに最新作登場

（ストーリー）

オレネルリア暦597年。オレネルリアとその衛星「止まって治すプリザS」間で争いが始まる。

科学者は殺人兵器開発に没頭し、遂に悪魔の力を作り上げた。その名を公募してみた結果「あんな顔してナルシスト」略してA.N.に決定。すべてを俺にする兵器である。

そして間もなくプリザSは俺的になった。

俺立宇宙軍設立の3年後、謎の敵軍が来襲。偵察部隊の分際で、俺は壊滅。俺たちはこの未知の侵略者を何となく俺っぽく呼んだ。

俺王は最後の策として、悪魔の力A.N.と俺っぽい奴らの力をパイルダーオンさせた2機の最新鋭戦闘機を完成させた。

その戦闘機は世界を救った「オレネルリア1世」を導いたと言われる伝説の鳥と同じ名前…「汁バー僕」と呼ばれた。

俺王は小さくなっていく機体を見つめて呟く。

「君らは猪木（いのき）の八割（はちわり）は見るだろう…」

システム解説！

汁バー僕は謎の俺汁で敵を倒して突き進む。アイテムによって157段階、297種類にパワーアップする各武装は、伝統を見事に守っている。

進化したキャプチャーシステムにより、前回の「外伝」では何も知らない人なら滅多に気が付かなかったキャプチャーも分かりやすくなった。

俺ボールでほとんどの敵を俺的にでき、それをエネルギーに変換する俺ボム、俺ビームは超強力。

ちなみに味方をキャプってビームにすることも可能。友情よりは得点だね。

特徴ある俺生物巨大戦艦ボスも実に多彩。エクリプスー、ディメンジョン台場、G.T.（ギャルゲー大将）など、迫力のフルポリゴンで登場する。

面が進むにつれて俺的要素が薄くなり手ごわくなる。ノーミスなら打ち返し俺もあり。

クリアしてもゲームオーバーになっても、デートシーンのプリントアウトが行える。その種類は15ゾーン30エリア。今から連コインが予想される。

早いところなら先行入荷され、既に基板を獣王記かじゃじゃ丸君に変えられていることだろう。

18禁。

（東京都　ちくわミサイル君Ⓣ）

★俺的にテレカ当たり。

「メストでGO！」

超リアル雑誌シミュレーター

誰もが一度は思ったことがあるだろう。「この雑誌つまんねぇ」と。

それなら自分で作ってしまおう、それがこのゲーム「メストでGO！」だ。

操作説明

まず、左手にあるマスターコントローラー、これを下に入れるとライターに原稿を催促することができる。最大レベルまで入れると編集部に軟禁することができる。

右手のブレーキレバーは暴走しているライターを止めるのに使用。その方法も正拳突きからシベリア送り。さらに急制動として「小鉄」があるぞ。

しかし、ブレーキを強くかけすぎるとライターたちが文句を言いだす。こんなときは足下にあるペダルで必殺のムチをかましてやろう。

出発進行

さあ、ここからはゲームのおおまかな流れを説明しよう。

まず社内信号確認。点灯前にマスコンを入れるとライターが逃げてしまうぞ。

準備が整ったらマスコンを上げて速度をあげていこう。普通に催促してもまず書き出さないので、一気に最大まで上げてしまっていいぞ。

途中でメーカー取材やプレゼント提供のイベントがある。このときにペダルを踏むと、新たな情報や、いいプレゼントがもらえてボーナスポイントだ。しかしペダルを踏みすぎると逆にマイナスなので注意。

さあ、このゲーム最大の難関、雑誌発行だ。うまくブレーキをかけてライターを止めてやろう。

印刷日までに原稿があがらなかったら誤植が増えたり、記事が落ちてしまう。

うまく止められたら雑誌発行。このとき、誤植があると読者からのツッコミで減点だ。ポイントが無くなると休刊してゲームオーバー。

こんな感じで一年間発行したら感動のエンディング…など無く2周目が始まる。

さーあ働けー。

（京都府　DASH!!DREAM君Ⓤ）

★このゲーム無茶苦茶バランス悪いと思うんですけど～。しかも永久ループ。



⬆（茨城県　みろオみろんさん㉕）

★実は業界一ドラマティックな親子だと思うのだが。

⬇（東京都　混血BEM君㉔）

★6年たって芸風も固まったなあ。





⬆（東京都　拝羽いはさん㉓）

★ハメだよ！ハメ！

⬇（神奈川県　きしちさん㉚）
★多分「VS」の部分じゃないかな。





⬆（愛知県　自動人形君㉔）
★ぼっちゃんらしいストレートな生き方だ。

⬇（京都府　村田真吾君㉘）
★出るシリは干される。





⬆（佐賀県　田中宏道君㉗）
★納得だあ。

⬇（広島県　棺君㉖）
★いくぜマッスルブッキング！



⬇（大阪府　AAA君㉞）
★来週はジーパン登場の巻。おたのしみに。





⬆（石川県　粉ふきイモさん㉝）
★256で弾倉爆発もアリだ！

➡（大阪府　HIPPON君㉜）
★アイガットブリーブ！



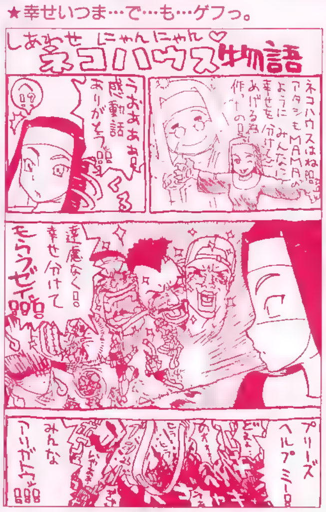
⬇（東京都　素敵凡人君㉛）
★目の毒トリンって感じか。



そんなワケで

今号をもって、田渕健康が担当するアイランドは終了です。4年間お付き合いいただき、たくさんの投稿ありがとうございました。
恒例として、今号のアイランド掲載者には全員にテレカプレゼント。
じゃまたどこかで。

⬇（東京都　佐藤浩範君㊲）
★幸せいつま…で…も…ゲフっ。



➡（兵庫県　薄幸大王道ともみ君㊱）
★合わせるとカウンター補正400%





⬆（東京都　深居むらさき「爺」君㉟）
★炎の真理か。



ご商談の場

★このコーナーでは、読者の皆さん同士の交流をお手伝いします。文通希望、譲ってほしいもの、譲りたいもの等々どしどし編集部にハガキでお便りください。

なお、当事者の金銭に関するトラブルにつきましては、編集部では責任を負いかねますので、ご了承ください。当人との連絡は往復ハガキか返信用切手・封筒入りの手紙を使用すること。これは最低限のマナーです。

掲載項目以外での当人との接触（強引なサークル勧誘、一方的な手紙など）や業者の方のご利用はご遠慮ください。

あて先・編集部内「ご商談の場」まで。

○一番最初のハガキが来た時点で締め切り→①

○掲載された次の月末で締め切り→②

○締め切りなし→③

買います

●ヴァンパイアハンター、ファイナルアーチ、パロディウス、ダンシングアイ、バーチャル麻雀のポップを買います。希望価格明記の上W葉書で連絡下さい。（③）（〒350-13　埼玉県狭山市中央1-8-3　山田正夫）

●ヴァンパイアセイヴァーのグラフィカルマニュアル基礎知識の表紙と同じ絵のポスターを買います。できる限り高価で買いますので、お持ちの方はご連絡下さい。（③）（〒211　神奈川県川崎市中原区宮内2-5-5　落合千尋）

●SNK（特にKOFもの）のCD・小説を適価で買います。品名と希望価格を明記のうえ連絡下さい。（③）（〒111　東京都台東区今戸1-2-17　高木真弓）

●龍虎の拳2の桜瀬ユリのテレホンカード（美品、使用していないもの）を5千～6千円で買います。W葉書で連絡ください。送料は払います。（③）（〒646　和歌山県田辺市新庄町3042-44　西村紘史）

売ります

●ダブっている景品を売ります。ゲームセンターの景品を主に、ときメモのマウスパッド、ウォールクロック、同級生のキーホルダー、人形、ポスターなどいろいろ。リストを送りますので80円切手同封で連絡下さい。（③）（〒400　山梨県甲府市城東2-18-9　一瀬健正）

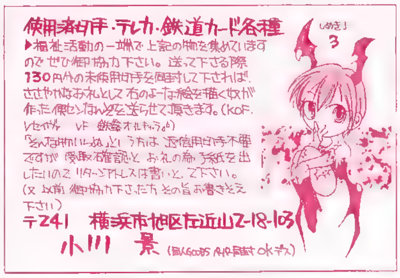
●セガサターン版グルーヴオンファイトのポスターを直接取りに来れる方か、送料負担してくれる方にさしあげます。先着5名です。（②）（〒101　東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ゲーメスト編集部　CHU）

交換・その他

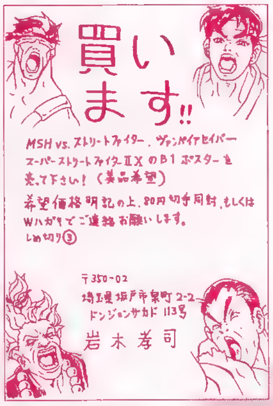
●最近、イラストを描き始めたのですが、どうにもうまくいきません。イラストを「気軽に」それでいて「満足のいくように」描く方法を教えて下さい。性別・年齢は問いません。（②）（〒321-02　栃木県下都賀郡壬生町落合2-8-9　出雲和彦）

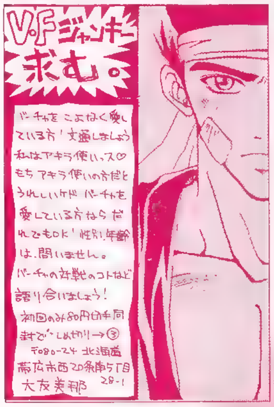
●カプコンゲームが大好きで現在ストリートファイターⅢにはまっている私とお友達になってくれる方を探しています。できれば18歳以上で近所の方だとうれしいです。文通やイラ交も可です。（③）（〒363　埼玉県桶川市小針領家350-1　田村京子）

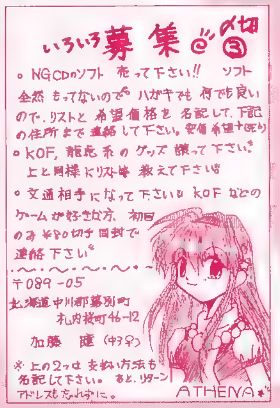


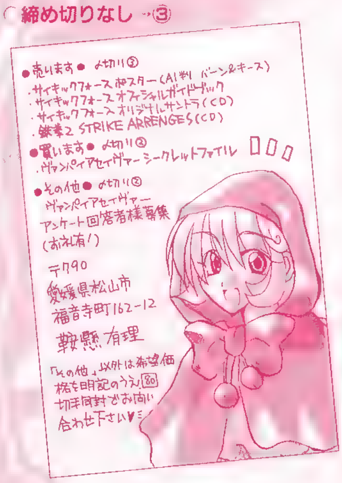


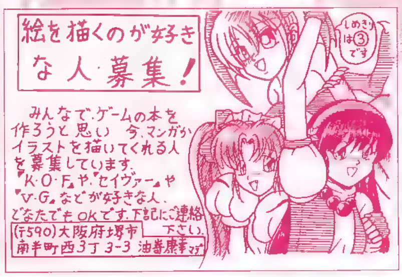


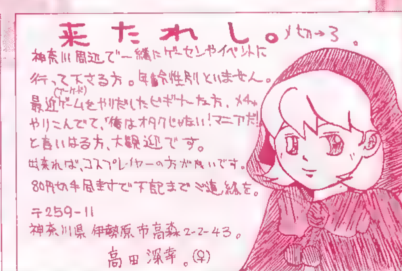












お便り募集

ゲーメストアイランドではあなたのご投稿を一日千秋の思いで待ち焦がれております。締め切りは毎号発売の10日後あたりでーす。イラストを封書で送る際は一枚一枚の裏に住所氏名を忘れずに。本名の後にアイランド掲載回数も明記してほしいよん。ド肝を抜くようなスバラシイ作品にはテレカプレゼント！さあ、ハガキを送るのは一時の恥、送らねば一生の恥だーっ。〒101 東京都千代田区神田神保町1-26　新声社　ゲーメストアイランド係

料金受取人払

渋谷局承認

4692

差出有効期間
平成11年5月
31日まで
(切手不要)

郵便はがき

150-00
018

東京都渋谷区東
2-29-8

アミューズメントメディア総合学院行
ゲーメスト⑨ 係

きりとり線

現住所	〒 都道 府県		
フリガナ		TEL (　　　) −	
氏　名			
現在の 学校名 (職業名)		年　令	(才)
卒業予定年	a. 1998年　b. 1999年 c. その他(　　　)年	学　年	年

資料請求ハガキ質問項目

1. 学院に入学する場合、東京校・大阪校どちらに入学を希望しますか?
(希望する項目に○をつけて下さい)

東京校を希望する	
大阪校を希望する	
東京校も大阪校も両方考えている	

2. 本科(東京・大阪)実践夜間専科(東京)のうち、希望の学科に○をつけて下さい(2つ以上ある場合は第一希望に◎)

	学　科　名		
東京校	ゲームクリエイター科	ゲームプログラマーコース	
		ゲーム企画シナリオライターコース	
		ゲームグラフィッカーコース	
	ゲームクリエイター研究科		
	CGアニメクリエイター科		
	マルチメディアクリエイター科		
	声優タレント科		
	アニメーター科		
	コミック科		
	ノベルス・ライター科		
大阪校	ゲームクリエイター科		
	CGアニメクリエイター科		
	声優タレント科		
	コミック科		
	ノベルス・ライター科		
実践夜間専科(東京校のみ開講)	ゲームクリエイター専科	ゲームクリエイター基礎コース	
		ゲームプログラムコース	
	CGクリエイター専科		
	マルチメディアクリエイター専科		
	声優専科		
	アニメーター専科		
	アニメーション演出専科		
	ファンタジーイラスト専科		
	コミック専科		
	ノベルス専科		

[高校3年生の方へ]あなたの高校の担任もしくは進路指導の先生に、アミューズメントメディア総合学院のパンフレットを送ってほしい場合、記入してください。

高校の住所	〒　都道府県	
高　校　名	高校	a. 担任の先生　b. 進路指導の先生
フリガナ / 先生の名前		TEL (　) －

きりとり線

最終決戦へ！

銀鷹が世界を救う
銀鷹がD(タイアス)の歴史を創る



闘いは遂に、



いよいよ最終面にたどり着いた
今回は22ページに及ぶ総力特集
とかここを乗り越え、感動的な

1ルートクリアした人、2ルート、3ルート目もどうぞ

おすすめルート Vol.2

以前のものより実は簡単と思われるルートが2つもあった。全5ルート中、これで3ルート。いろいろなルートをクリアしてみよう！

担当：MVP

街での噂、アンケートの内容、ゲーセンのノート、いろいろな情報が各地のゲーセン、ゲーマーの間で飛びかっている。その中で注目されたのは「おすすめルートは他にもある」。

まさにそのとおりで、今回紹介する2つのルートも、クリアを目指す人にとってかなりおすすめのルートである。おすすめルートを選択する基準となるのは後半面のボスの難度がまず第一に挙げられ、次いで道中となる。特にボス戦は、いかに弾避けが楽なのかが大きなポイントとなる。このゲームはボス戦が重要なので、これさえ楽ならクリアもすむというわけだ。

ルート その① α→β→δ→η→λ

まず1つ目は、一番上をひたすら進むルートだ。

なんといってもラスボスのライトニングコロナタスが超弱い。稲妻まとってもすべて見切られちゃしようがない。

また、最終面の道中の攻撃も比較的やさしい。クジラやカメの道中に比べたら赤子も同然だ。

というのは言いすぎかもしれないが、それぐらい楽だということ。

このルートで一番難しいと思われるポイントはズバリ、ファイヤーフォッスルであろう。なんせBGMも、なぜかラスボスのBGMなのだから。

多彩な炎による攻撃もそうだが、一番嫌なのがカウンタービームをうまくかけないと、1回のビームで倒せないところだろう。

一度失敗したら次までに炎の洗礼もあり、気の抜けない相手だ。ただしやはりフォッスルはフォッスル。どんなに強いといっても、2面に出てくる奴の同類なので慣れてくれば問題なし。ノープロブレムって奴なわけよ。


謎の存在、ファイヤーフォッスし。BGMがラスボスだ!!

ルート その② α→γ→ε→ι→ν

以前紹介したものとほぼ一緒だが、今度のはラスボスをジ・エンブリオンにしてみたルート。

ジ・エンブリオンはアコーティオンハザードに比べるとどこがいいのか？というと、それはランダム攻撃が一切ないというのが特徴。やや攻撃数が多いので覚えるのがめんどうかもしれないが、一度覚えてしまえば安定してクリアできるルートとなる。

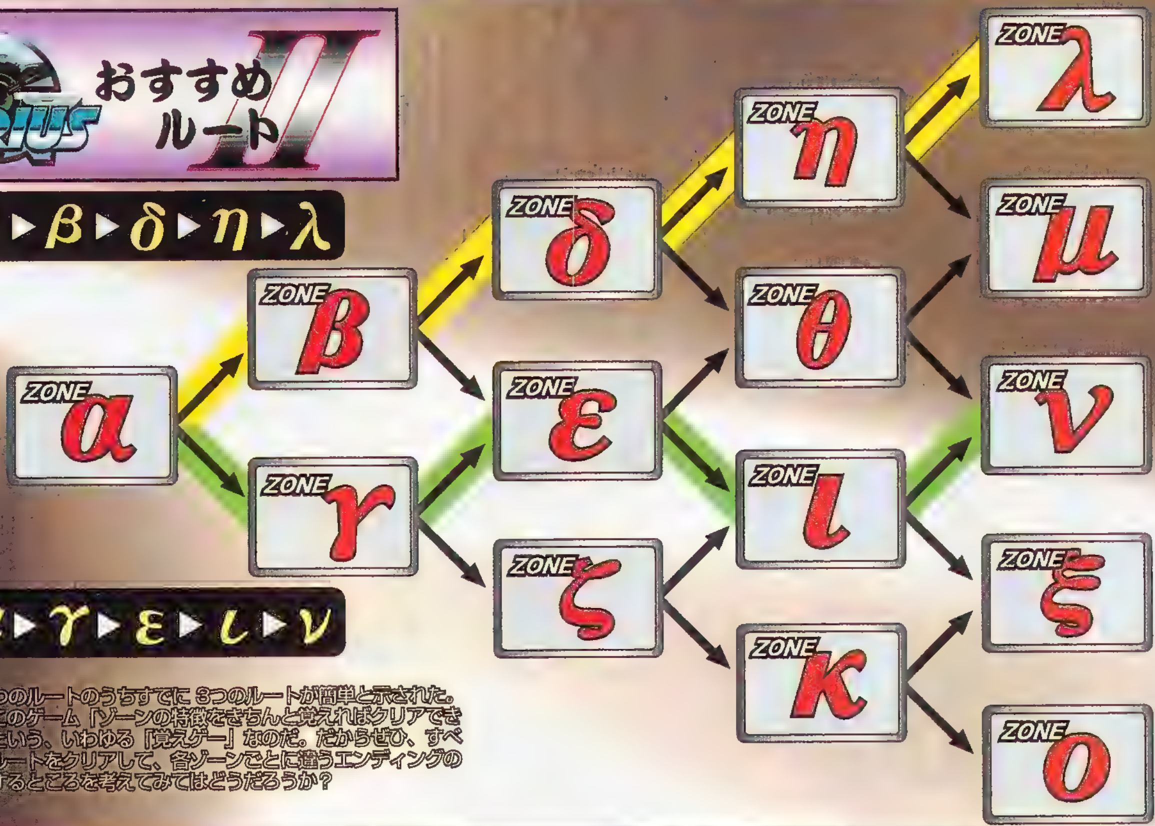
アコーティオンハザードはランダム攻撃でややよけづらい攻撃があるのを考えると、いまいち安定とはいいづらいかもしれない。

ちなみにジ・エンブリオンは、必ずエリアイ（上側エリア）を選択すること。上と下では絶対に上のほうが簡単だからである。

おすすめルートII

α▶β▶δ▶η▶λ

α▶γ▶ε▶ι▶ν



※5つのルートのうちすでに3つのルートが簡単と示された。実はこのゲーム「ゾーンの特徴をきちんと覚えればクリアできる」という、いわゆる「覚えゲー」なのだ。だからぜひ、すべてのルートをクリアして、各ゾーンごとに違うエンディングの示唆するところを考えてみてはどうだろうか？

5面攻略始める前に…

ボスの攻撃大図鑑

文中で「ホーミングレーザーA」「ロングレーザー」とあっても、実際どんな攻撃なのか、すぐにイメージできないプレイヤーは多いと思う。そんなあなたに贈るのが、この「ボスの攻撃　大図鑑」。これでもう、すぐにイメージできるっしょ！



ホーミングレーザーA

別名「[illegible]レーザー」とも呼ばれている。基本的には、引きつけてからから避けるのがコツ。単体で連続してくる場合もあれば、複数でいっぺんにくる場合もある。



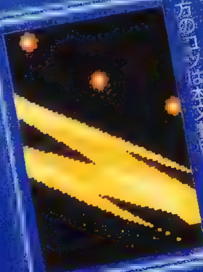
ツインレーザー

小さいが、多量にバラ巻かれるケースが多い。スキ間をよく見て避けていこう。



ホーミングミサイルD

ホーミングしてくるとはいえ、ショット1発で破壊できるほどの耐久力なので、避けるよりも、怖がらずにバリバリ破壊しよう。



スパイラルビーム

スパイラルビームは、ボスの数ある攻撃の中でもかなり強力だ。中ボスをも[illegible]し、加えて他の攻撃と組み合わさってやってくるから、始末が悪い。避け方のコツは本文参照。



ナパーム弾

攻撃範囲がでかく、注意が必要。ちなみに円の外側ギリギリなら、当たり判定はない。



バラまきショートレーザー

これも多量にバラ巻かれる。上下のスキ間が小さく、自機ひとつ分ぐらいのスキ間しかない。バラまきショートレーザーについては、あえてこのスキ間に入らない避け方もあるのだが…。



ホーミングミサイルC

ホーミングミサイルDに比べると耐久力があるので、ウェーブレベルも最強なら問題ないが、1段階目ぐらいだと結構苦しい。基本的には破壊していく避け方なのだが、無理は禁物。



機雷

画面下で爆風に変わるので、落下中に、機雷と機雷の間をうまく避けよう。



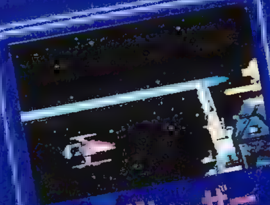
ホーミングレーザーB

編集部では、その見映えから「き[illegible]レーザー」とも呼ばれている。ホーミングレーザーAに比べると、ホーミング性が高い。細いからといって、あなどってはいかんぞ。



直角ホーミングレーザー

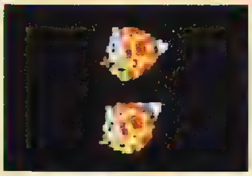
3本から4本ぐらいで、まとまってくる。一気にひきつけて、コの字（逆コの字）を描くように避けよう。



ロングレーザー

一直線でとんでくるため、よく見て避ければ、さほど問題ないだろう。ただし、自機の動きが制限されるので、やっかいといえばやっかいだ。

他にもこんなにいっぱいあるでよ



アイファザープラス

αビーム変換の素、アイファザープラスも、レフナイトと比べると…。



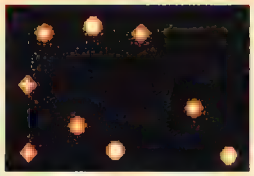
エネルギー弾

途中で枝分かれするも、弾のスキ間は結構大きい。この程度の攻撃でやられるな！



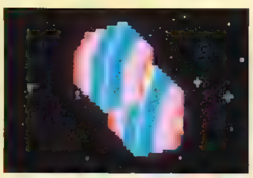
スプレイガン

スプレイガンは、ショットでガンガン破壊してしまって構わない。



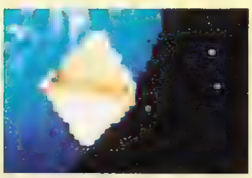
フェザー弾

5ボスまでくると、その量も半端ではない。キャプチャーしたザコを盾にして避けると楽だぞ。



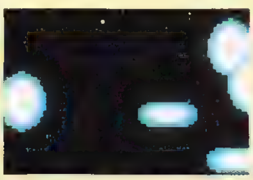
レフナイト

ボスのβビームをも防ぐ、最高の耐久力を持つレフナイト。出現即キャプチャーしろ！



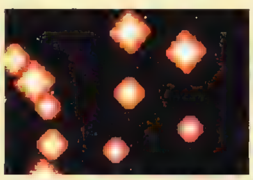
ソリドナイト

ソリドナイトは耐久力がある。さっさとショットで破壊して、早めに処理しよう。



スプレイガン（大）

基本的にはスプレイガンと同じ。



フェザー弾（大）

バラまいて攻撃してくるも、弾の間にうまく入れば、避けるのは簡単だ。怖がるな！

衛星カズムン
ZONE λ
ラムダ
GRAND CLIFF

AREA U	6	3	2	4	2	0
AREA V	5	2	3	5	7	0

道中・ボスともにかなり楽なステージ、クリアは目前だ。ラスボスのライトニング・コロナタスは、中ボスさえ連れていけば、最初のビーム干渉で撃破だ。

担当：KKY－いなりん

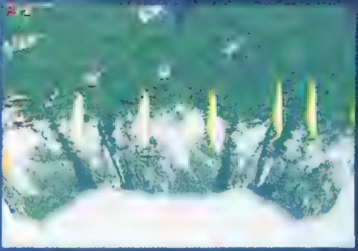
開幕からエリア分岐まで

エリア分岐までの道中はそれほど難しくないので、ポイントを押さえておけば大丈夫。

1機目のRソイドプラスを破壊したら、画面一番左の真ん中あたりに移動する。ここにいれば左から出てくるダケッタに対して安全である。

しばらくすると右からRセトアが出てくる。このポイントに限らず、Rセトアは耐久力が高いうえに撃つとバリバリ撃ってくるので、こいつが出てきたら優先的に倒しにいく。

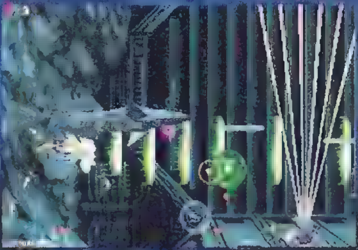
中ボスのアンガーティアンは特に問題ないだろう。顔の前に張りついて少し撃ち込んでやれば、簡単にヘッドパーツを剥がすことができる。


このように画面の一番左に張りついてしまおう。

AREA U —ドック（基地）—

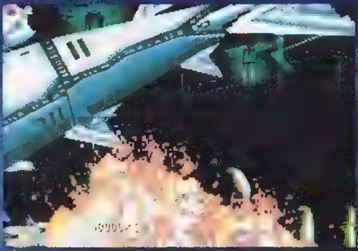
エリア分岐してからしばらくは、特に難しいところはない。中ボスの弾はあまりアテにしないで、出てくる敵を自機のウエーブで撃ちにいこう。

基地の入り口で下のほうにアイテムが漂っているが、これはカルヒの出す偽アイテムである。残しておくと少し厄介なので、早めに取ってカルヒを実態化させ、後ろに下がりながらこれを破壊する。このときカルヒは炎を出してくるので、少し早めに上に逃げるようにする。


いつもわかりやすいアイテムなら良いのだが。

ちなみに、カルヒの出すアイテムは毎回ランダムなので、きちんと場所を覚えておいたほうが良い。

このあとしばらくすると、画面右からガッコースが下・上・真ん中・上下同時の順番に出てくる。ここは3機目の真ん中から出てくるガッコースを破壊したあと、右から出てくるRセトアを破壊してから画面左下に移動する。

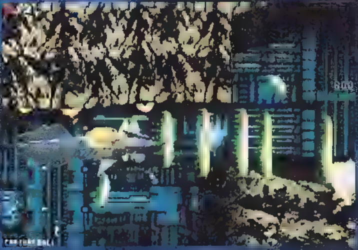

画面の左下で下から出てくるガッコースを破壊する。

この位置で、次に下から出てくるガッコースを破壊しつつ、上から出てくるガッコースとRベンサーブラスの撃つサーチレーザーをやり過ごす。

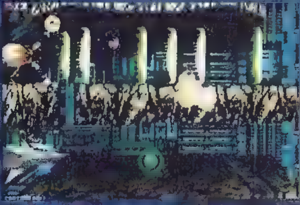
AREA V —岩中都市—

このエリアは、ただの背景と当たり判定のある地形が、同じようなグラフィックで判りづらいので、まずはこれを覚えなくてはいけない。

基本的に当たり判定のある地形は、道中で2回出てくる細い通路が上下に分かれているところと、その間に上からスクロールしてくる地形だけである。特に、上からスクロールしてくる地形は画面の真ん中あたりまで迫ってくるので、知らないとチトきつい。


この上から迫ってくる地形は当たり判定あり。要注意!!

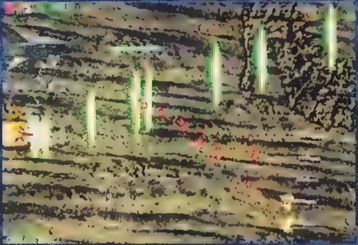
1回目の上下に通路が分かれているところは、画面左のほうで下の通路にいるRノウコを2機破壊してから上の通路を通って抜けていく。このとき下の通路にはアイテムが漂っているが、これはカルヒの出す偽アイテムなので無視して構わない。


下の通路に漂っているアイテムは偽物なので無視してOK。

2回目の上下に通路が分かれているところは、画面左のほうで上の通路にいるRノウコをギリギリまで破壊してから下の通路を通って抜けていく。それでも上の通路にRノウコが残ってしまうことが多いので、通路の出口付近は画面の一番左でRノウコが画面下に消えていくまで待つ。

通路を抜けたあとミーカラムが出てくる。これを破壊したらすぐに画面の左上に移動して、左上から出てくるRタノール編隊を全滅させる。同時に右下からもRタノール編隊が出てきているので、下に移動してこれを撃ちにいく。

続けて上下からカウト編隊が出てくるので、ここでは下のカウト編隊を全滅させてから、上の編隊を撃ちにいくのがいいだろう。


上からのタノール編隊を撃ってから下に移動する。

VS. BOSS LIGHTNINNG CORONATUS (AREA U·V)

コロナタス

このゾーンのボス戦は、エリアUとVでボスの向きが左右反転しているだけで、基本的にボスの攻撃パターンは全く一緒になっている。ここではエリアUのボスの向きで攻略していくので、エリアVについては文中に出てくる左右の表記を逆にして読んでいってもらいたい。

いきなり中ボスをビームに

ボスの登場デモが終了すると、ボスは画面奥から画面右側に移動して実態化（当たり判定が発生）するので、あらかじめ自機を画面左上に位置させておく。このとき道中から連れてきた中ボスで、αビームの溜めを作っておこう。

①エネルギー弾＋サンダーレーザー＋ホーミングミサイルC

画面の左上でボスが撃ってくるエネルギー弾を引きつけて、先ほど溜めておいたαビームを開放してボスの顔に撃ち込む。下から飛んでくるホ

AREA U·V

攻撃パターン（AREA U･V共通）

※基本的に、エリアの上下でボスの向きが左右反転しますが、攻撃パターンは同じです

―第１段階―

①口から、エネルギー弾。胸ビレから、サンダーレーザー。腹から、ホーミングミサイルC
↓
②逆さ状態で、腹からホーミングミサイルC
↓
③口から、エネルギー弾
↓
④①と同じ
↓
⑤下で仰向けに寝た状態で、口からエネルギー弾。腹から、スパークボール
↓
⑥胸ビレから、ホーミングレーザーB
↓
⑦ツメ2つで、交互にハサミアタック。腹から、ホーミングミサイルC
↓
⑧逆さ状態で、口からエネルギー弾。腹から、ホーミングミサイルC。胸ビレから、サンダーレーザー
↓
⑨ツメ２つから、それぞれβビーム。腹から、ホーミングミサイルC

撃沈

⑩口から、反射サンダーレーザー。腹から、ホーミングミサイルC
↓
⑪ツメ2つで、回転アタック。腹から、スパークボール
↓
⑫上でうつ伏せの状態で、胸ビレからホーミングレーザーB
↓
⑬⑩と同じ

―第２段階―

⑭サンダーチャージ
↓
⑮上でうつ伏せの状態で、体と口からサンダーレーザー＋腹から、スパークボール
↓
⑯逆さ状態で、体と口からサンダーレーザー。＋腹から、スパークボール
↓
⑰下で仰向けの状態で、体と口から、サンダーレーザー＋腹から、スパークボール
↓
⑱体と口から、サンダーレーザー＋腹から、スパークボール
↓
⑲上でうつ伏せの状態で、口から反射サンダーレーザー。腹から、スパークボール
↓
⑳下で仰向けの状態で、口から反射サンダーレーザー。腹から、スパークボール
↓
㉑奥へ行って、サンダーチャージ
↓
㉒体から、放射状にサンダーレーザー
↓
㉓下で仰向けの状態で、口から反射サンダーレーザー。腹から、スパークボール
↓
㉔ツメ２つから、それぞれβビーム。腹から、ホーミングミサイルC
↓
第２段階、⑭へループ



[illegible]



写真Ⓐ。エネルギー弾の間に入[illegible]



エネルギー弾を撃たれたら、少[illegible]



画面左下でウエーブを撃っていれば問題ナシ。



ホーミングレーザーBはこれくらいカスっても大丈夫。



ホーミングミサイルCを2セット撃ってからαビームを使う。

ーミングミサイルCは、αビームで消すことができるので気にしなくても良い。

②逆さ状態でホーミングミサイルC

①の攻撃のときに画面左上でαビームを使いきったあと、その場で動かずにウエーブを撃っていればホーミングミサイルCを破壊することが可能。[illegible]Cを7回撃ったあと画面右側に移動してくるので、ボスが[illegible]

[illegible]

画面の一番右で、写真Ⓐのようにエネルギー弾の下側の隙間に入って、少しずつ下に[illegible]

このあとボスは画面右側に移動してくるので、ボスが動き始めたらエネルギー弾の間[illegible]。

④エネルギー弾＋サンダーレーザー＋ホーミングミサイルC

[illegible]攻撃であるが、ここではαビームを使えないのでボスの攻[illegible]けない。

[illegible]画面の左下のほうにいるはずである。基本的に画面の一番左[illegible]ルCを出してくる腹のあたりにラインを合わせて、ウエーブでホーミングミサイルCを[illegible]弾を撃ってきたら、少しずつ[illegible]に動きながら避ける。

ちなみに、自機と胸ビレのラインが合ってしまうと胸ビレからサンダーレーザーを撃ってくるので、ラインを合わせないようにすること。

この攻撃が終わると、ボスが反時計回りに画面の外周を回って画面下に移動するので、ボスが動き始めたら画面中央に移動してこれをかわす。

⑤エネルギー弾＋スパークボール

ボスが画面の下側に停止したら、画面左下に移動する。ここにはエネルギー弾が飛んでこないので、ウエーブでスパークボールを破壊していれば問題ナシ。

ボス戦も大詰め、あとひと踏ん張りだ

⑥ホーミングレーザーB

基本的にボスの胸ビレにラインを合わせて、上下の動きでホーミングレーザーBを避ける。もちろん上下の動きだけでなく、多少は前後にも動いたほうが避けやすい。

実はホーミングレーザーBはレーザーの先端部分にしか当たり判定が存在しない。見た目に惑わされずに、きちんと先端部分だけを避けるようにするとかなり楽になる。

この攻撃で、ボスはホーミングレーザーBを3セット撃ってくる。1セット目はホーミングレーザーBを1本ずつ避けても良いが、2セット目と3セット目は、2〜3本のホーミングレーザーBを1本と見なして避けると楽である。

⑦ハサミアタック＋ホーミングミサイルC

この攻撃のときは、画面の左下でウエーブでホーミングミサイルCを破壊して待つ。このときツメの動きを良く見ておいて、ツメが突っ込んでくるのが見えたら大きく上に動いて避ける。もちろん、ツメは右に戻っていくときも判定があるので注意しよう。

⑧逆さ状態でエネルギー弾＋サンダーレーザー＋ホーミングミサイルC

ボスが逆さ状態になっているか、攻撃は④のものと全く同じである。よって、画面の一番上で④のときと同じように避ければ良い。

このあと、ボスがグルッと回転しているときに出てくるアイファザーブラスかレフナイトをキャプチャーしておく。

⑨ツメ×2からβビーム＋ホーミングミサイルC

画面一番左の真ん中ぐらいの高さで待ち、ホーミングミサイルCを2セットウエーブで破壊する。そのあとすぐにαビームを使って、下のツメが撃つβビーム、上のツメが撃つβビームの順に干渉する。あとはボスの頭にαビームを撃ち込み続ければ、あっさりボスを倒すことができる。

衛星カズムン

ZONE μ

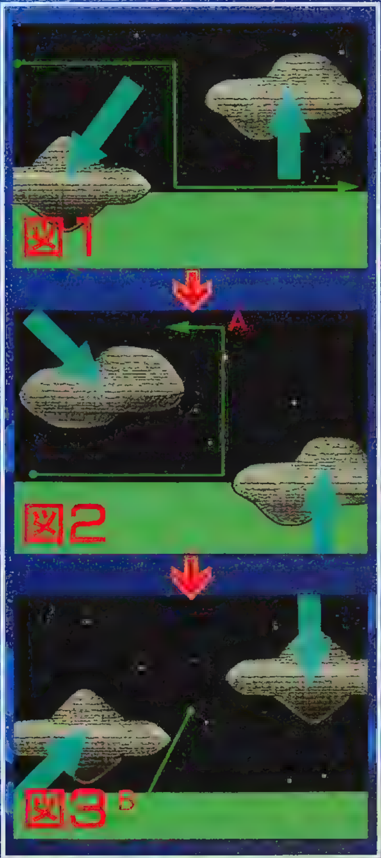
ミュー

GREAT FORTRESS I

AREA W	5	3	3	5	2	1
AREA X	6	3	2	5	2	1

道中もキツイし、ボスも強い。なかなか容易には進ませてくれないゾーンμ。それだけにやり甲斐のあるゾーンだぞ。

担当：伊勢猫



Rソイドをキャプチャーせよ！

上ルートのゾーンλあるいはゾーンθから辿り着けるゾーンμ。最終ステージというだけあって、敵の攻撃は非常に厳しく、容易にボスまでたどり着かせてはもらえない。

このステージ構成は「グレート・フォートレス」とその名が指し示す通りに、ゾーンεと非常に似通っており、分岐点前は浮遊する小惑星地帯、分岐後はそれぞれ要塞内部へと進入していくことになるわけだが、まずはステージ開幕後にしばらくしてから出現するRソイドをキャプチャー。

このRソイドをキャプチャーする理由としては、いままで[illegible]リュウキンといった、上下に付くタイプのザコが出てこないことと、弾避けとしての性能が高いことがある。

さて、キャプチャーするザコが決まったなら、いよいよゾーン攻略に入っていこう。

分岐点前「小惑星地帯」

分岐点前で最もきついポイントは、後半の小惑星地帯。逆にいえばここをうまく抜けることができるようになれば、ボスまでたどり着くのもそう難しくはなくなる。

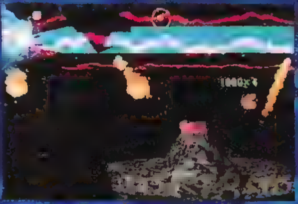
さて、出現してくる小惑星にはRメズビヒ、Rタジフ、Rカオミートといった砲台が、ほぼ前後で計4機設置されており、撃ち逃すと大量の弾をバラまいてくるが、自機のショットもウエーブ（貫通弾）になっているので、ライン取りさえ間違えなければ、出現と同時にそのほとんどを破壊できるため問題にはならない。

小惑星を安全に抜けていく具体的なライン取りについて説明していくと、まずは前方斜め上から出現してくる小惑星に設置されているRカオミートを破壊。連続して2個目が画面下からスクロールインしてくるので、矢印のようにして間をすり抜けながら同じようにして砲台4機を撃っていく。このときにトコマFが画面上に残っているようなら次の小惑星が出てくるまでに撃ちにいく（図1－1）。

さて、2個の小惑星がスクロールアウトするのと同時に、今度は斜め後方と画面下から3、4個目がスクロールしてくるので、正面の小惑星の下に設置されているRタジフを素早く撃ち、A地点のRタジフの正面まで移動。Rタジフが撃つのに合わせるように回り込みボムを撃ち込んで破壊。さらに後方のRカオミートもボムで壊しておいてから、αビームを溜め始める（図1－2）。

αビームを溜め始めたら、B地点で後方左下から小惑星が出現してくるのを待ち、前方右上の小惑星に設置されているRメズヒからのミサイルを引きつけてから避け、2発目のミサイルが発射されるのを見てからαビームを発射。

画面上部へとスクロールしていく小惑星に体当たりしないように注意しつつ、Rメズヒが3発目のミサイルを撃つ前に破壊する（図1－3）。



上にある小惑星のRメズヒがミサイルを撃つ前に、αビームで破壊する。



2発目のミサイルをこれぐらい引きつけておいてからαビーム発射

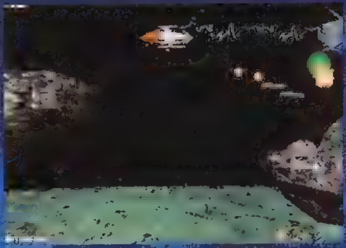
カルヒをキャプチャーする

αビーム発射後はそのまま7個目の小惑星までαビームを引っ張れるので、バウ編隊と一緒に砲台をαビームで巻き込んで破壊する。

きちんとαビームを引っ張ることができていれば、Rヘンサープラスまで巻き込めているハズ。後は正面からスクロールしてくる8個目の小惑星の砲台4機とトコマFを順番に撃っていき、画面の前方右上に移動しておく。

この位置で待っていると前方からアイテムが漂ってくるが、これはカルヒが化けているエサ（囲み参照）なので取ったらすぐに後退。Rタミノール編隊をショットで撃ちながら実体化したカルヒをキャプチャーするのだ。キャプチャー後は、最後の小惑星をRソイドを撃ちながら上から回り込んで、設置されている砲台群を破壊していく。特に最後のRメズヒとは撃ち忘れることがないよう注意しておこう。

小惑星の最後にはバウ編隊が出現するが、知っていれば問題なし。後はRソイド、バウ編隊の出現後に画面左後方からRサイクリン、カウト編隊が出現するので、画面左上で待っていてこれを出現と同時に撃ち落とし、最後に下方からくるRホルムを撃ち落としてからエリアW、Xのいずれかを選択していこう。



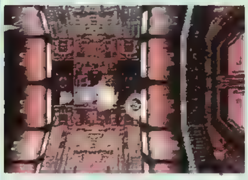
エサを取ったら、[illegible]撃ちながら下がって[illegible]

ダメージを受けないために…

あからさまにインチキ臭い1UPアイテムなどは、一目でカルヒのエサだということが分かる。ところが、意外とキャプチャーしているザコにダメージを受けずに倒すのは難しく、自機の動きをトレースするタイプのカルヒならばなおのこと…。

あまつさえ自機のアームさえ削られることもしばしば…なんて人に、ぜひとも試してもらいたいのがこのやり方で、一切ダメージを受けずにカルヒを消すことができる。

やり方自体はいたって簡単で、回転移動するエサアイテムが左側へときたときに取ってしまい、後は素早く後退してショットを撃ち込んでいけば楽勝で倒せるぞ!!



あきらかにうさん臭いアイテムは、左側へきたところでとってやれば…、



正面にカルヒが出現してくるので、ダメージを受けずに破壊できる。

AREA W·X

攻撃パターン(AREA W)

①ランダム攻撃（※本文参照）
↓
②マルチ砲台から、ナパーム弾
↓
③ランダム攻撃
↓
④口からアイファザープラス、レフナイト射出
↓
⑤マルチ砲台2からスプレイガン+フェザー弾
↓
⑥腹から、直角ホーミングレーザー
or
⑥'マルチ砲台から、ホーミングレーザーB+ホーミングミサイルC
↓
⑦マルチ砲台2から、フェザー弾
↓
⑧腹から、スプレイガン+ファザー弾。マルチ砲台1から、βビーム
↓
⑨奥へ移動しながら、アイファザープラス、レフナイト出し
↓
⑩腹から、スプレイガン+フェザー弾。マルチ砲台1と2から、ダブルβビーム

撃沈

⑪腹から、直角ホーミングレーザー+レーザーエネルギー弾

攻撃パターン(AREA X)

①ランダム攻撃（※本文参照）
↓
②前足から、ホーミングレーザーB。マルチ砲台2としっぽから、ショートレーザー
↓
③マルチ砲台1から、ホーミングミサイルC+ホーミングレーザーB
↓
④ランダム攻撃
↓
⑤口から、アイファザープラス、レフナイト射出
↓
⑥腹から、スプレイガン+フェザー弾。マルチ砲台2からβビーム
↓
⑦ランダム攻撃
↓
⑧奥へ移動しながら、アイファザープラス、レフナイト出し
↓
⑨ランダム攻撃
↓
⑩腹から、スプレイガン+フェザー弾。マルチ砲台1と2から、ダブルβビーム

撃沈

AREA W －巨大要塞内1－

エリア分岐後は要塞内部へと移っていくわけだが、覚えてしまえば決して難しいわけではない。分岐後しばらくして暗い進入路から明るい要塞内へと進入していくと、自機後方からキャプチャーボールを持ったRサイクリン編隊が登場。この後、前方右上に出てくるRソイド編隊を撃ちにいく。このとき画面奥からRノウコキャリアAが後方へと回り込んでくるが、とりあえずは無視して、Rソイド編隊をすべて撃ち落としてからにしよう。

ただし、Rソイドと一緒にトコマFが正面から2機出てくるので、破壊時の撃ち返しには十分気をつけておくこと。

後は要塞内部を進んでいくわけだが、「地上物を撃ってから空中物を撃ちにいく」といった基本を守っていけば、道中は特に問題はないだろう。

中ボスのハードアーマメントが出てくる直前にくるラッシュはかなりきついと思われるので、危ないと思ったらカルヒをキャプチャーボムにして使ったほうがいい。

また、エリアWのカルヒが出てくるポイントは2カ所ある。1つ目はノウコマスターが出てきた後のアイテムがエサ。2つ目は地形が変わった後に出るアイテムがズバリそれだ。


Rノウコキャリアは上から回り込むようにしていけばOKだ！

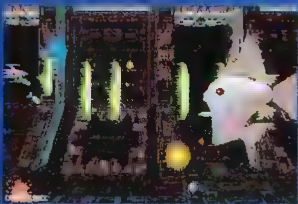

中ボス前のラッシュ地帯はかなり厳しい…。危なくなったらボム！

AREA X －巨大要塞内2－

エリアXも、基本的な構成はエリアWと大差はなく、それどころかむしろ簡単で楽だ。

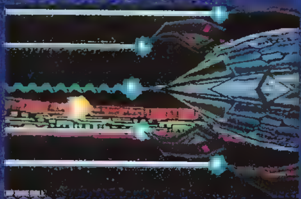
中ボスのハードアーマメントに関しては、カルヒが残っているならキャプチャーボムでヘッドパーツに撃ち込み、仮にカルヒが残っていなくても、離れてショットを撃っていれば、割と簡単にキャプチャーできる。

また、エリアXでのカルヒ出現ポイントは、中盤のトコマF後に3カ所連続である。

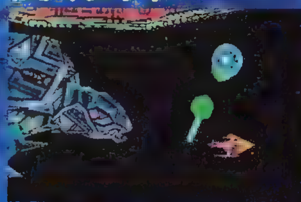

中ボスは離れて撃ち込めば、意外と楽にヘッドパーツを壊せるぞ！

ZONE HEAVY ARMS SHELL ランダム攻撃パターン一覧表

①[illegible]レーザー


②ロングレーザー+スクリューレーザー+ホーミングレーザーA


③[illegible]


④レーザーボール(ショートレーザー)


⑤[illegible](フェザー弾)


⑥小ガメ弾+ホーミングレーザー[illegible]


⑦[illegible]


ランダム攻撃についてもっと知りたい

ランダム攻撃を見切る方法

ヘビーアームズシェルのランダム攻撃は全7種類。この中から毎回ランダムで抽選して選ばれているわけだが、実際にはその予備動作を見極めることで、ある程度はランダム攻撃を予測することができるようになっている。

さて、このランダム攻撃の予備モーションは4種類あり、それぞれのパターンについて詳しく説明していきたい。

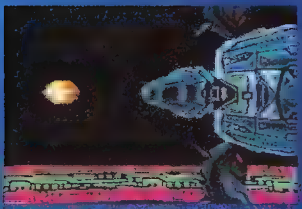
●パターンA
背中をこちらに向けるように、90度傾ける予備動作でランダム攻撃の①、②へと移行していく。

●パターンB
単純に口を開けた場合はこのパターンBで、これに対応するランダム攻撃は③の一択となっている。

●パターンC
背中のマルチ砲台が開いた場合は、派生するランダム攻撃が最も多く、パターン④、⑤、⑥の予備動作となっている。

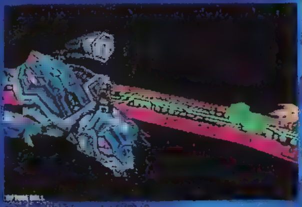
●パターンD
画面奥へと移動していく場合はこのパターンDで、パターンBと同様、これから派生するランダム攻撃は⑦でこれも一択となる。

攻撃準備モーション


パターンA→①or②


パターンB→③


パターンC→④or⑤or⑥


パターンD→⑦

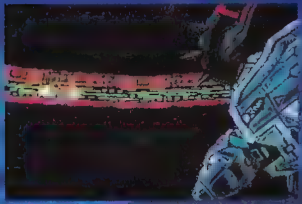
パターンA

パターンAがきたら画面の中央で待ち、両前足のトゲ部分が光り出したら①の攻撃だ。

この場合は、上下に移動するシェルの頭に張り付くようにしていけば、楕円レーザーを回避していける。

パターンA後にシェルが身体を180度回転させ、後ろを向いたら②の攻撃。レーザー5本を撃つので、尻尾のスクリューレーザーと後ろ足のレーザーの間に自機を合わせておき、ワインダーし始めたらゆっくり移動。ワインダー終了後にスクリューが降ってくるので離れて待つ。ホーミングレーザーAは大きく避けていけば問題はない。

ワインダーする方向は回転方向に対応していて、時計回り時には下、半時計回り時には上へとワインダーしていく。

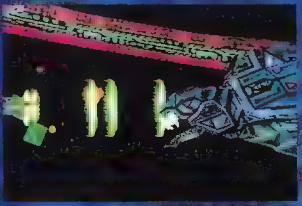

時計回りは下、半時計回りは上へと、はじめにワインダーしていく。


頭に張り付くようにして、シェルの動きに合わせて上下に動けばOK！

パターンB

口から子ガメ弾を発射してくる③の攻撃。レフナイトをキャプチャーしているのであれば、自機にレフナイトを重ねるようにしてショットを撃っていれば問題なし。

また、この攻撃パターン中のみ、本体にダメージを与えても頭を引っ込めないので、一気にダメージを与えられる。


子ガメ弾は、破壊すると自機を狙った3WAYを撃ってくるので注意！

パターンD

4回撃ってくるレーザーBのうち、1回だけホーミングレーザーBをランダムで撃ってくる。この見分け方は意外と簡単で、甲羅部分から発射される時のスピードが遅かった場合は、確実にホーミングレーザーBなのだ。

ちなみに、ホーミングレーザーBは、画面下で間に入って避ける。


ホーミングレーザーは少し前に引き付けてから、三日月よけする。

パターンC

シェルの背中にあるマルチ砲台が開いた場合のランダム攻撃パターンは全部で3つ。

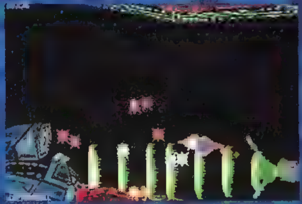
1つ目の④の攻撃に関しては、砲台から断続的に計4つのレーザーボールを発射してくる。このレーザーボールが曲者で、ショットで破壊不可能（αビーム、キャプチャーボムなら可能）なうえに、自機を狙ってレーザーを発射し、あまつさえ体当たりまで仕掛けてくるのだ。

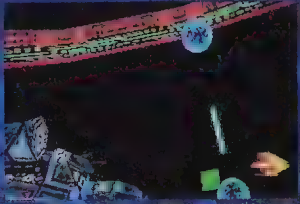
これに対する基本的な避け方は、自機を縦に長い楕円軌道を描くようにして常に移動させ、レーザーボールがレーザーを撃ったのを見計らってから、軌道を上下に折り返し始めるようにするといい。

2つ目の⑤の攻撃は、多量の機雷を3回に分けて撃ち出してくる。この機雷は爆発するとフェザー弾を撃ち返してくるので、レフナイトを自機の弾避けとして横に並べて配置し、自機を後方に固定して、ショット連射ですべて破壊していこう。ちなみに機雷は破壊しなくても画面端に到達した時点で爆発し、きちんとフェザー弾を撃ち返してくるので注意しよう。

最後の⑥の攻撃は、マルチ砲台が開くのと同時にホーミングレーザーBを撃ち始める。

さて、基本的な避け方としては、画面上部で小さい半弧円（三日月）を描くようにして、ホーミングレーザーBを上下に振って避ける。子ガメ弾に対しては、破壊しても3WAYの撃ち返しをしてこないので、ホーミングレーザーBを避けながら同時にショットで破壊していく。


レフナイトがあれば楽勝なんだけど、ない場合は撃たないで避ける。


レーザーボールは縦長の楕円軌道を描くようにして避けていこう。

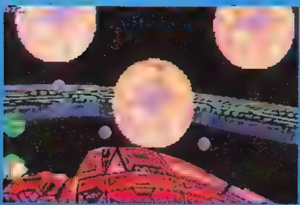



ショットで子ガメ弾を破壊しながらホーミングレーザーを引きつけ…切り返し、避けていく。後はこれを繰り返していけば問題なし。

VS.BOSS HEAVY ARMS SHELL (AREA W)

エリアWは赤ガメ。出現と同時に[illegible]も中ボスのハードアーマメントと[illegible]撃破する。[illegible]のランダム攻撃を無効にすることができるし、どうせβビームを撃ってくる前に新しくキャプチャーできるアイファザーやレフナイトを出してくれるので[illegible]。

しかも、ヘビーアームズシェル(以下シェル)は、ランダム攻撃③以外では、いくら大ダメージを与えても、一定のダメージを受けると弱点の[illegible]おく意味もある。


ナパーム弾は頭の上が安地になっているので、張り付けばOK

さて、αビームを使って①の攻撃を乗り切ると、画面下へと移動してから②のナパーム攻撃がくるが、弱点である頭の上が安全地帯になっているので、あらかじめ自機を移動させておけば問題ない。

ただし、この際にしっかりと頭に密着していないとナパーム弾が反応して爆発してしまうので、頭から離れずに張り付くこと。

ナパーム弾攻撃が終わったらシェルが移動するので、体当たりしないように安地から移動。ランダム攻撃③を避ける(前ページ参照)。アイファザーとレフナイトを口から出したら、レフナイトをキャプチャー。⑤の攻撃はレフナイトを盾にして避ける。

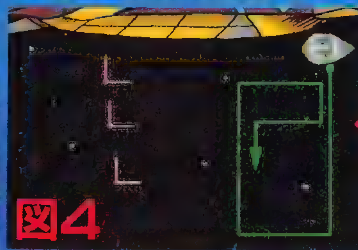
次にくる⑥の攻撃は2種類あるので、それぞれに対応してこれを避ける(囲み参照)。

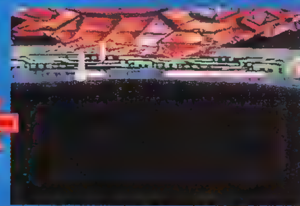
移動後は⑤の攻撃と同じようにレフナイトを盾にしてフェザー弾を避け、シェルがβビームを溜め始めたらこちらもαビームを溜める。そして腹から弾を撃ってきたらαビームを発射。弱点の頭を引っ込めてからβビームと干渉させ、出てきた頭に再度αビームを当てるのだ。

αビームを当てている最中に画面奥へとシェルが逃げて、再度アイファザーとレフナイトを出してくるので、これをキャプチャー。画面左へとシェルが戻ってきて同時にβビームを溜め始めるので、同じようにしてαビームを発射。

ただし、2本あるβビームは1回で干渉させるのではなく、1本干渉させる度に弱点の頭にαビームを当てにいき、頭が引っ込んでから2本目のβビームに干渉させるようしよう。ここまでにしっかりと撃ち込めていれば、このビーム干渉でシェルを倒すことができる(①の攻撃については図-4参照)。


レフナイトは毎回出現位置が[illegible]うまく[illegible]プチャーしよう。


図4

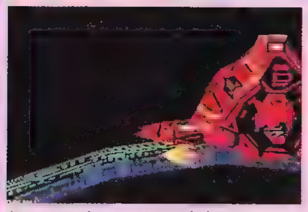

これぐらいまで直角レーザーを引きつけてから、図のように避ける。


弱点にショートを撃ち込めるように正面にレフナイトを展開しよう。

攻撃パターン⑥の避け方

ボスの攻撃パターン⑥のランダム攻撃は、実は2種類存在する。

シェルが上に移動する場合は、画面右下で直角ホーミングレーザーを引きつけてから上へと移動。シェルに体当たりしないように斜め左下へと避けていく。


斜めに下がるタイミングが遅いとシェルに体当たりするぞ！

もう1つの、シェルが下へと移動した場合は、背中のマルチ砲台からホーミングミサイルCとホーミングレーザーBを撃ってくる。

基本的な避け方は、ほかのホーミング系攻撃と同じように三日月軌道の移動。大量のホーミングミサイルCを撃ちながら画面の上部を使い、計3発とんでくるホーミングレーザーBを大きく避けていくようにすれば問題はない。


右上から左回りに巻き込むような軌道で動いて、ホーミングを避けよう。

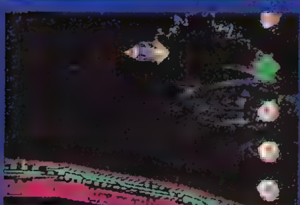
VS.BOSS HEAVY ARMS SHELL (AREA X)

開幕はエリアWと同じく、ランダム攻撃がくるので、同じようにαビームを発射。ランダム攻撃後にくる②の最初に左右の前足から時間差で撃ってくるホーミングレーザーBは、自機が画面右下にいると初めの3発を画面外へと誘導することができ、次の3発とまとめて避けることができる。

ホーミングレーザーB後の2回目のショートレーザーは、画面左下の数ドット右が安地なのでここで避ける。ただし、ショートレーザー発射中に前足を破壊してしまうと、その反動でシェルが動いて、ショートレーザーの軌道が変わってしまうので要注意。

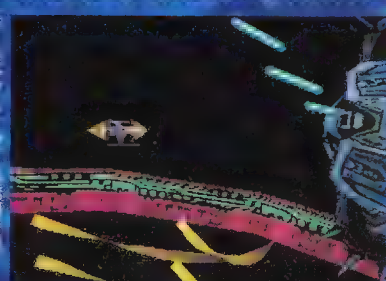
これ以外の攻撃に関しては、基本的にエリアWと同じやり方で問題ないので、そちらを参考に…。また、ランダム攻撃については前ページの攻略部分を参考にしてほしい。

とにかく7つのランダム攻撃をいかに熟知しているかが、勝利のカギを握る。あとは撃ち込みをしっかり行うようにしよう。


画面奥からの場合も弾避けになるレフナイトをキャプチャーしよう。


1発目を上に避けて、2発目はそのまま下へと切り返して避けていく。


2回目のショートレーザーは、画面右下から少し前が安全地帯だぞー


ホーミングレーザー誘導すればひとつにまとめて避けられる。

衛星カズムン ZONE V GENESIS

AREA Y	6	4	4	6	0	0
AREA Z	6	4	4	6	0	0

道中の難易度はただの見せかけ。しかしボスはそれなりに強いので油断するな。

担当：MVP

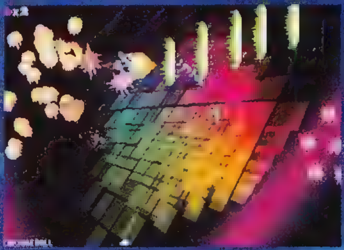
他の最終面と比べて圧倒的に道中がやさしいゾーンν。実はクリアするのも割と簡単でおすすめだ。

エリア分岐前

エリア分岐する前での全体的な注意点は、背後からくるソリドミサイルである。画面中央付近で上下に動いていれば大丈夫だろう。

それと「タリウ」と呼ばれる分裂ザコに注意。7つ1組でぐるぐる回りつつ弾を撃ってくる。中央の1つを壊すと、まわりを回っている6つはバラけて画面外に飛んでいくようになっている。

このザコは泳がしておくと逃げ場がなくなってしまうので、できるだけ正面にいくようにしよう。中央を破壊していくようにするのである。普通にプレイしていると、このザコは出現と同時に中央を破壊していることが多いので、気づかないかもしれない。ノーミスできていればウエーブでも広いはずなので、上下に動いていればさほど気にすることもないだろう。



タリウをのさばらすとやや危険だ。素早く処理しよう。

エリアY 道中

エリアZに比べると、道中、ボスともに楽なので、クリアを目指すならこちらを選択しよう。

ポイントとなるのは中ボス戦ぐらい。音楽やザコの順番で出現時間を覚えにくいと思われるので、少々やっかいなのである。

おすすめはBGMで覚えるいわゆる「音パターン」というやり方。音楽で出現タイミングを覚えてしまおう。

中ボスは必ず左下から出てくる。あらかじめ下で位置しておいて、出現してきたら右上に向かって中ボスに張りついて移動していく。こうすれば画面中央にくるぐらいでヘッドパーツが破壊でき、そのままキャプチャーできる。中ボスの出すウエーブでは斜めより上方向にはこないので、思い切り張りついていくようにしよう。

中ボスをキャプチャーしたら、画面中央後ろでひたすらコマンド技（←↓↙）を出していれば自然にボス戦になる。ボス戦で中ボスを使うので、間違ってもキャプチャーボムにしたりしないように。



音楽で出現タイミングを覚え、頭に張りついて猛攻をかけよう。

エリアZ 道中

エリアYと同じく、中ボスの出現タイミングはBGMで覚えよう。そして画面中央後ろでコマンドを入れまくる。途中でソリドミサイルが後ろからくるので、それだけ注意していくこと。

VS. BOSS THE EMBRYON (AREA Y)

AREA Y・Z

いよいよ最後のボス戦となる。この「ジ・エンブリオン」は、第1段階から第3段階まで存在し、その攻撃数がかなり多い。全部覚えるのが非常に大変である。

ただし1つ1つの攻撃はそんなに激しくなく、安全地帯もいくつかの攻撃に存在するので、攻撃順を覚えてしまえばそんなに強い相手ではないのがわかるだろう。左の攻撃の表をよく頭に入れておき、これさえ覚えてしまえば、あとは次の攻撃に備えた移動を準備していけば楽勝だ。

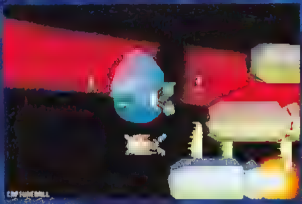
第1段階

ここまでに中ボスを持ってきているかな？ 普通にプレイしていたならたいていいるはずだ。そして、この中ボスはいきなりαビームの糧となる。

まずは動けるようになったらすぐにαビームにして発射しよう。このとき狙うのは攻撃してきているアタックヘッド（図でA・H）ではなくて、その下の中央にあるコアだ。ここにαビームを当てると第1段階は終了となる。早めにαビームを解放していないと[illegible]難だろう。

第2段階

第1段階が終了すると、エンブリオンは画面の奥に一度逃げ、ソリドミサイルを撃ってくる。計2回撃ってくるソリドミサイル、1回目は両側から挟み込まれる形になるので注意。自分の前方からくるミサイルのすき間に入り込むのが重要だ。一番下からミサイル1個分上のところに位置しておいて、ソリドミサイルが出現してきたらすぐに自機の位置を微調整するようにしよう。



ここらへんであとは微調整すること。

③の攻撃（攻撃表参照）のときは、④に備え、なるべく距離をとるようにする。

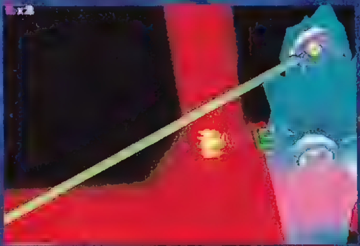
④の攻撃は自機が相手にキャプチャーされたようになり、相手に引き寄せられるようになってしまう。レバーを逆に入れて、ショットでなるべく早くデルタシールを破壊するようにしよう。また、このときに⑤の攻撃が重なる。⑥のホーミングレーザーAは2本1組ぐらいに考えて、画面を上下に大きく動くようにしてよけよう。

ホーミングレーザーAをよけきったら画面中央一番上に移動する。⑦の攻撃のロングレーザーに対する行動だ。このときにくるアイファザーブラスは少しずつ後ろに下がりつつよける。

ロングレーザーは自機に向かってくる。そしてワインダーをかけてくるので、ロングレーザーがきたらすぐに下に移動する。ここでレフナイトが出てくるので、これをキャプチャーしよう。



ここらへんでロングレーザーを撃って、



こんな感じでレフナイトをキャプチャーする。

さて、次は⑩の攻撃をよけきったあとだ。ホーミングレーザーAをよけきったらA・Hの真正面一番後ろにいく。このときレフナイトを横一線に並べるようにして、少しレバーを引く。そしてレフナイトを1つだけ自機に重なるようにする。こうするとレーザー系の攻撃では死なない。つまりβビームにカウンターを

ボス攻撃パターン(AREA Y)

ー第１段階ー

①アタックヘッド(以下A・H)から、5WAYエネルギー弾
↓
②A・Hから、フェザー弾（大）バラまき
↓
③コアから、アイファザープラス射出
↓
④コアから、フェザー弾バラまきつつ移動
↓
⑤コアから、アイファザープラス射出
↓
⑥コアから、24WAYフェザー弾（大）
↓
⑦A・Hから、スパイラルビーム＋ホーミングミサイルD、コアからエクリプスアタック
↓
①ヘループ
※ボスの耐久力が80％以下になるorボス戦が始まって２分経過すると、第２段階へ移行

ー第２段階ー

①画面を移動中（右か左へ)、片方からソリドミサイル
↓
②画面を移動中（右か左へ)、両側からほぼ同時にソリドミサイル
↓
③コアから、フェザー弾バラまきつつ移動
↓
④移動中、コアからデルタシール
↓
⑤コアから、ホーミングレーザーA
↓
⑥⑤を行いつつ、アイファザープラス射出
↓
⑦A・Hから、ロングレーザー発射＋コアからレフナイト射出
↓
⑧コアから、ヤッター射出
↓
⑨コアから、フェザー弾バラまきつつ移動
↓
⑩コアからホーミングレーザーA
↓
⑪A・Hから、ホーミングミサイルD
↓
⑫A・Hから、ホーミングミサイルD＋5WAYフェザー弾
↓
⑬A・Hとコアから、ダブルβビーム
↓
⑭A・Hから、ショートレーザーバラまき
↓
⑮A・Hから、5WAYエネルギー弾
↓
⑯コアから、スプレイガン＋ツインレーザー
↓
⑰A・Hから、ホーミングミサイルD。コアから、タリウ射出
↓
⑱A・Hから、5WAYフェザー弾＋ホーミングミサイルD。コアからエクリプスアタック
↓
⑲⑱の攻撃中、コアからデルタシール
↓
⑳A・Hから、ホーミングミサイルD。コアから、ホーミングレーザーA
↓
㉑A・Hから、5WAYエネルギー弾。コアから、ホーミングレーザーA
↓
①ヘループ
※ボスの耐久力が43％以下になるorボス戦が始まって５分経過すると、第３段階へ移行

ー第３段階ー

①画面を移動中(右か左へ)、片方からソリドミサイル
↓
②画面を移動中(右か左へ)、両側からほぼ同時にソリドミサイル
↓
③A・Hから、5WAYフェザー弾＋スパイラルビーム
↓
④コアから、フェザー弾バラまきつつ移動
↓
⑤コアから、24WAYフェザー弾（大）
↓
⑥A・Hから、ロングレーザー。コアから、ヤッター射出
↓
⑦コアから、タリウ射出
↓
⑧A・Hから、βビーム
↓
⑨コアから、アイファザープラス射出
↓
⑩コアから、フェザー弾バラまきつつ移動
↓
⑪コアから、レフナイト射出
↓
⑫コアから、βビーム

撃沈

⑬A・Hから、24WAYフェザー弾＋ホーミングミサイルD。コアから24WAYフェザー弾
↓
⑭コアから、フェザー弾バラまきつつ移動
↓
⑮コアから、ホーミングレーザーA
↓
⑯コアから、デルタシール
↓
⑰A・Hから、ホーミングミサイルD
↓
⑱A・Hから、5WAYフェザー弾
↓
⑲コアから、ホーミングレーザーAを撃ちつつ移動
↓
①ヘループ
※ボスの耐久力が０になるorボス戦が始まってから８分経過（自爆）するまで、繰り返す

[illegible]


[illegible]

●あとはαビーム１本ずつカウンターをかけて、コアに[illegible]ていれば第２段階は終了となる。



第１段階から第２段階になったときと同じく、エンブリオンは第３段階になったら最画面奥に逃げてソリドミサイルを撃ってくる。後ろからくるミサイルに注意しよう。そして次の③の攻撃に備え下上に移動する。

③の攻撃は正面でよけようとすると結局よけづらい。ここは必ず安全地帯であるA・Hの後ろに入ること。ここなら、A・Hの可動範囲から死角になっているので全く問題ない。

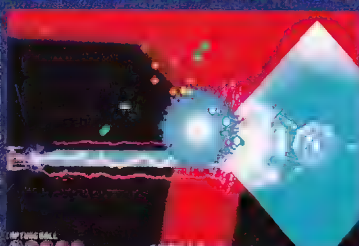
１つ注意するのは、③の攻撃が終わったらエンブリオンが移動するので、そのときにA・Hに当たらないように上に逃げるということである。

⑤の攻撃は毎回微妙に弾の角度が変わっていく。ちょんちょんとレバーを入れていけばきっちりよけられるだろう。画面上か下にきたときは一気にシルバーホーク２機分ぐらい上下に移動して、そこからまたちょんちょんとよけていこう。


安地帯から逃げるのを忘れないようにしよう。

⑥の攻撃は、ロングレーザーを上で引きつけて撃たせてしまうといい。⑤の攻撃が終わったら画面中央一番上に位置して、ロングレーザーを撃たせる。そして下にさがって、コアから出現してくるヤッターをキャプチャーするようにしよう。

⑦の攻撃でタリウを相手にしていると、次のβビームがきたときに対処が遅れてしまう。そこで、⑦の攻撃が始まったらすぐにαビームの溜めを始め、すぐに撃ってしまおう。こうすると非常に楽になる。


ここは安全のためにαビームを使うといい。

あとは⑪のときに必ずレフナイトをキャプチャーして、すぐに溜めてコアからくるβビームに合わせてカウンターをかければ見事撃沈となる。

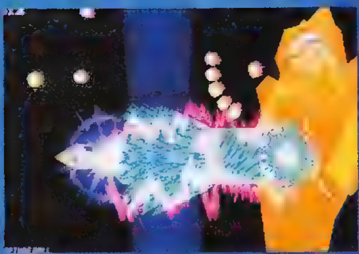

最後はレフナイトでカウンターをかけて見事クリア!!

VS. BOSS
THE EMBRYON (AREA Z)

エリアYのボスよりも確実に強いのは確かである。ただそれはある1つの攻撃だけであり、あとの攻撃はエリアYと似た攻撃だったりする。どちらにしても、攻撃の順番を覚えて、あらかじめ次の攻撃に対しての移動をしておくことが重要となる。

第1段階

エリアZの場合も、エリアYと同様に道中の中ボスをここまで連れてくるのを忘れずに。そしてボス戦がスタートしたらすぐにαビームにして撃とう。この第1段階はエリアYと全く一緒だ。



第2段階

エリアYと同様に、段階が変化すると一度画面奥に逃げてソリッドミサイルを撃ってくる。一番下からミサイル[illegible]上のところで待ち、[illegible]ってくるミサイルを見てすぐに座標を合わせ、そのまま[illegible]していやり過ごす。すぐに自機からミサイルがくるので、これはショットで壊そう。

③の攻撃。エリアYにもあるのであるが、ここで一緒に説明しよう。この攻撃を含め、ボスが画面外に行くときや画面内に戻ってくるときは基本的に画面一番上を移動するとよい。なぜかというとボスの発射するA・Hに当たらないからである。フェザー弾をバラまいてくるときは、少しずつ移動して弾を引きつけつつよけていこう。



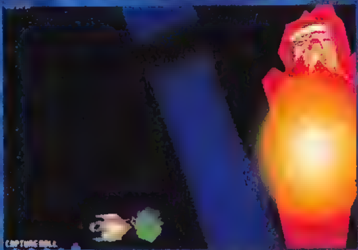
[illegible]この移動に関しては、注意[illegible]一番上。

④の攻撃はエリアYと同じように、少しずつ移動してよけていく。画面の一番上から下まできたらシルバーホーク2機分くらい一気に動くと、ちょうど弾の間に移動できる。そこからまた少しずつ移動していこう。

[illegible]の攻撃が終わったら[illegible]のロングレーザーに備えて画面中央一番上に行く。ここもエリアYと一緒で、アイファーザープラスを少しずつ後ろに下がりながら倒していく。

そしてロングレーザーが来たら下に移動し、コアから出てくるレフナイトをキャプチャーしよう。

別にロングレーザーを誘導せずにレフナイトをキャプチャーすることもできる。この場合画面一番上か下で、レフナイトが画面外に逃げていくところを目押しでキャプチャーしていくだけである。ただ、このレフナイトをキャプチャーしそこなうと非常にヤバイので、確実にキャプチャーするためにロングレーザーを誘導しているのだ。これならキャプチャーチャンスは2～3回ある。目押しに自信があるのなら別にロングレーザーの誘導は問題ない。ロングレーザーの誘導はエリアYのページを参照してほしい。



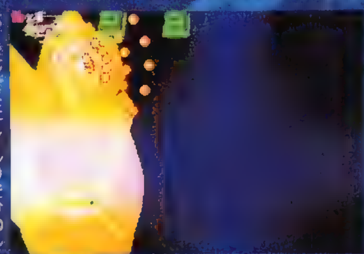
[illegible]もOK。

⑩の攻撃、ホーミングレーザーAは、これまたエリアYと同じように2～3本を1つと見なして、[illegible]いてよけていこう。

ホーミングレーザーをよけきったら、今度は⑪の攻撃に備え、すぐに画面上に移動する。

エンブリオンは定位置につく前に⑪の攻撃を出し始める。画面の一番上を一気に左に行くようにしよう。こうすれば奴の弾に当たらないで安全地帯に入れる。安全地帯はA・Hの左がそうだ。

ここはエリアYと違い、A・Hの前にレフナイトを防御していると、スパイラルビームがレフナイトを貫通してしまい、死ぬので注意。絶対に安全地帯に入るようにしよう。



ホーミングミサイルDをかわしつつ安地に入る。

安全地帯に入ったらβビームの溜めに入ろう。ここで奴のβビームの溜めを見る。スパイラルビームとフェザー弾のバラまきは一度止まる。ここでαビームを撃ちながら画面[illegible]へ移動していこう。このとき、A・Hを破壊しないように斜め下に移動していくといい。もちろんこのときまであまりA・Hにダメージを与えないようにしておこう。



一度攻撃が止まったら安地から抜けつつαビームを発射しよう。

あとは2本目のβビームにカウンターをかけて、コアに撃ち込めば第2段階は終了。

第3段階

ソリッドミサイルを撃ったら左上に移動する。第2段階の⑨の攻撃のときにA・Hの安全地帯に入ったのと同じように、定位置につく前からスタンバイしておいて、定位置につくと同時に左に移動し、すぐにA・Hの安全地帯に入るようにしよう。

③の攻撃はA・Hの左横にいることで全く問題ないものとなる。ただ、攻撃終了後の移動の際にA・Hの体当たりをくらわないように。奴の攻撃をちゃんと見ていて、攻撃が終了したら一番上を右に抜けていくこと。

⑥の攻撃はデルタシールに包まれて吸引されつつ、フェザー弾をよけることになる。



攻撃が終了したら上に移動すればいい。

デルタシールに対しては、レバーを右に入力しっ放しで吸引されるのを防ぎつつショットで破壊を目指す。あとは上下の動きでフェザー弾をよけるだけだ。つまりレバーは斜めに入力しつつ、フェザー弾をよけるというわけ。

気をつけたいのが、デルタシールを破壊したときに自分のスピードが一気に通常に戻るため、動きが大きくなってしまうこと。レバーを斜めに入力しておけばそれなりにスピードを抑えられるので、少し注意しておこう。

さて問題の攻撃、⑥の攻撃である。

これは今のところ、安全地帯や完璧といったよけ方がなく、非常に説明しづらい。

最初はかなり嫌だと思うが、慣れればほぼノーダメージで抜けられるようになる。要するに何度もトライしていけばそのうちよけられるようにな



[illegible]する瞬間だ。前進して抜けたら次は下に移動する。



ここで後ろにも下がりつつ、すき間を探して抜けていこう。

ボス攻撃パターン(AREA Z)

—第1段階—

①アタックヘッド(以下A・H)から、5WAYエネルギー弾
↓
②コアから、アイファザープラス射出
↓
③コアから、フェザー弾バラまきつつ移動
↓
④コアから、アイファザープラス射出
↓
⑤コアから、24WAYフェザー弾(大)
↓
⑥A・Hから、スパイラルビーム+ホーミングミサイルD、コアからエクリプスアタック
↓
⑦A・Hから、ショートレーザーバラまき
↓
①へループ
※ボスの耐久力が80%以下になるorボス戦が始まって2分経過すると、第2段階へ移行

—第2段階—

①画面を移動中(右か左へ)、片方からソリドミサイル
↓
②画面を移動中(右か左へ)、両側からほぼ同時にソリドミサイル
↓
③コアから、フェザー弾バラまきつつ移動
↓
④コアから、24WAYフェザー弾(大)
↓
⑤コアから、アイファザープラス射出
↓
⑥A・Hから、ロングレーザー発射+コアからレフナイト射出
↓
⑦コアから、フェザー弾バラまきつつ移動+ヤッター射出
↓
⑧コアからホーミングレーザーA
↓
⑨A・Hから、5WAYフェザー弾+スパイラルビーム
↓
⑩A・Hとコアから、ダブルβビーム
↓
⑪A・Hから、5WAYエネルギー弾
↓
⑫A・Hから、スパイラルビーム。コアからナパーム弾
↓
⑬コアから、スプレイガン+ツインレーザー
↓
⑭コアから、ホーミングミサイルD。コアから、タリウ射出
↓
⑮A・Hから5WAYフェザー弾+ホーミングミサイルD。コアからエクリプスアタック
↓
⑯A・Hから、ホーミングミサイルD。コアからエクリプスアタック
↓
⑰⑯の攻撃中、コアからデルタシール
↓
⑱コアから、ホーミングレーザーAを撃ちつつ移動
↓
①へループ
※ボスの耐久力が43%以下になるorボス戦が始まって5分経過すると、第3段階へ移行

—第3段階—

①画面を移動中(右か左へ)、片方からソリドミサイル
↓
②画面を移動中(右か左へ)、両側からほぼ同時にソリドミサイル
↓
③A・Hから、5WAYフェザー弾+ホーミングミサイルD
↓
④コアから、フェザー弾バラまきつつ移動
↓
⑤コアから、24WAYフェザー弾(大)+デルタシール射出
↓
⑥A・Hから、5WAYエネルギー弾。コアから、ホーミングレーザーA
↓
⑦A・Hから、24WAYフェザー弾+ホーミングミサイルD。コアから24WAYフェザー弾
↓
⑧コアから、アイファザープラス射出
↓
⑨コアから、フェザー弾バラまきつつ移動
↓
⑩コアから、レフナイト射出
↓
⑪A・Hから、ホーミングミサイルD。コアからホーミングレーザーA+デルタシール
↓
⑫A・Hから、ロングレーザー。コアから、ヤッター射出
↓
⑬コアから、タリウ射出
↓
⑭A・Hとコアから、ダブルβビーム

撃沈

⑮A・Hから、5WAYフェザー弾
↓
⑯コアから、ホーミングレーザーAを撃ちつつ移動
↓
①へループ
※ボスの耐久力が0になるorボス戦が始まってから8分経過(自爆)するまで、繰り返す

[illegible]

として、この攻撃中にA・Hを破壊するというのと、なるべくアームを削られないようにここまでくる、というのがある。がんばろう。

この攻撃はホーミングミサイルDがやっかいなので、なるべくA・Hの正面をキープするようにするといい。コアのほうまで下がっていくとホーミングミサイルDをマルチボムに頼って壊していかないといけないので危険だ。

24WAYフェザー弾×2は弾は少しずつ動いていくと当らない。弾とすき間は広めである。

ただ①〜③回少しずつ動いて弾をよけたら、自機2機分くらい一気に動いてそこからまたよけていくようにしないと、次第にA・Hの正面からズレていってしまい、ホーミングミサイルDがキツくなるので注意したい。この攻撃もA・Hを破壊すると、24WAYフェザー弾だけになるので非常に楽になるぞ。


うまくA・Hを倒せれば楽になる。

さて、この後⑧か⑩のところで何かしらをキャプチャーしておく。ここは別にレフナイトでなくてもいいぞ。

そして⑪。攻撃表ではA・Hからとコアからの攻撃は同時となっているが、実際はホーミングレーザーA・デルタシール・ホーミングミサイルDの順に攻撃してくる。しかもその3つの攻撃はそれぞれ独立しているといっていいくらいで、2つ以上の攻撃が一緒に重なってツライ、ということはない。1つ1つきちんとよけていこう。

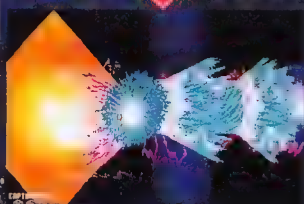
この攻撃をよけたらすぐに画面中央一番上に移動する。ここで次の攻撃のロングレーザーを誘うわけだ。

ロングレーザーを誘ったらすぐに下に移動して、A・Hからくるヤッターをちょこちょこと処理していく。

ここで、次の攻撃のタリウがきたら、それが溜め開始の合図となる。

αビームの溜めができたら、タリウを引きつけて発射しよう。


タリウを見たら溜め始めよう。


そして発射。2本のビームにカウンターをかけ見事クリア!!

ここでA・Hからくるβビームに合わせるのであるが、こちらがA・Hにあらかじめαビームを当てていないと、カウンターがかからないことがあるので注意しよう。

エンプリオンは、攻撃パターンさえしっかり覚えれば絶対倒せる相手だ。頑張ろう。

衛星カズムン
ZONE ξ
ZONE ξ（クシー）
GREAT FORTRESS II

	赤	緑	青	紫	白	金
AREA W'	5	2	3	5	2	1
AREA X'	6	3	2	4	2	1

ゾーンμに並び、面自体はかなり難しい部類に入るゾーンξ。そのかわりボスは楽なので、とにかく道中が勝負となるぞ。

担当：C・LAN

このゾーンは最初から厳しく、さらにエリア分岐点までアームが出ないため、いかに前半を乗り切るかがポイントとなる。しっかり覚えてキッチリ対処していこう。できればアームを残した状態で4面をクリアしたいところ。キャプチャーボールは面の頭用に最低1つあればOKだ。

いきなりラッシュ〜面スタート時

開幕のパウを倒したら、上からくるRソイドをまずキャプチャー。トコマFの撃ち返しや、上からくるRホルムの出会い頭の体当たり、弾などを、うっかりくらいやすいので注意。Rソイドをキャプチャーしたら素早くRソイドを下に配置し（下に行ってすぐ戻ってくる）、左上をキープしつつ小さな動きで弾を避けていくようにしよう。

左上をキープするのは、直後に後方からRサイクリンとRタノール編隊がくるためだ。マルチボムですぐに破壊すれば弾を撃たれずに済むし、Rタノールの持った紫アイテムを逃がす恐れもない。これは重要だよ。



左上でRタノールを全滅、紫アイテムを取り逃がさないように。

紫アイテムを回収したら、後は画面前方へあまり出ないようにして出現する敵を倒していこう。中でも金色のホーミング敵、ミッカラムには要注意。画面外に消えた後も再び戻ってくるので、ミッカラムについては最優先で破壊するようにしよう。

隕石地帯〜エリア分岐

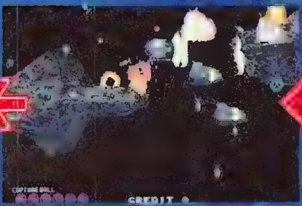
背景が180度回転して月面が上になると、ここからは巨大隕石群の間を進む展開になる。隕石2つをやり過ごし、パウ編隊がきてからが本番だ。

まず上から下向きのRタジフ（3WAY砲台）が付いた隕石、と同時にRソイドプラスが出現。Rタジフを壊したら画面最後部で隕石の陰を上に抜けよう。右下のRタノールの弾もやり過ごせる。

3つ目の隕石のそばにあるRセトアを倒したら、その間を抜けて最後尾左上へ。ここで連射していれば、後方からくるRタノール編隊を安全に全滅できる。紫アイテムを回収したらすぐ溜めに入ろう。

このとき前方にアイテムが浮遊しているはず。ところがこれはカルヒのダミーアイテム。急いで離れて反応させ、すぐにαビームを放とう。そのまま地形に沿って砲台を倒し、青アイテムを持ったRソイドのラインで敵をなぎ倒せば、とりあえず第一関門突破。

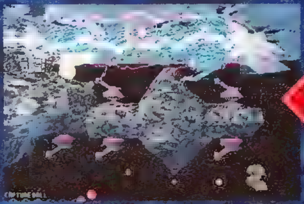
エリア分岐の表示が出ても、焦らずに下のカウト・上のRホルムの順にキッチリ倒してからエリアを選ぶことだ。アイテム（アーム）重視なら上のエリアW'だが、下のエリアX'はボス戦が少しだけ楽。君ならどちらを選ぶ？



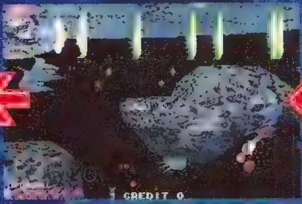
そしてこのRセトアを倒して左上へ。



Rタジフの付いたこの岩陰でRソイドプラスを撃つ。



カルヒを反応させてαビームを解放。地形に沿って中央へ。

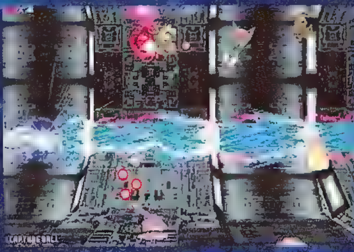


ここでRタノールを倒して紫アイテムを取ったらすぐに溜める。

AREA W' —巨大要塞内1—

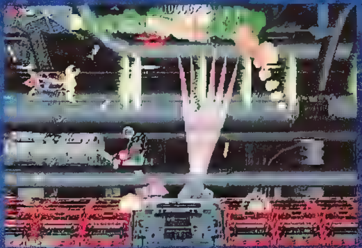
まず右上、左上からの順でRタノール編隊が現れるので、上下で弾を撃たせずに全滅させよう。そして右下からくるRソイドをキャプチャーする。

要塞突入後、右上からRソイド、後方からRソイドプラスがくる。左上でRソイドを撃ちつつ、ウエーブの幅でプラスも撃つ。プラスは放っておくとノウコをボロボロ出してくるので速攻で破壊したい。この後は上にはカウト、下には砲台、そしてRセトア…とイヤな布陣が敷かれているので、3つ目のRセトアが見えたあたりでαビームを撃ってしまうことをオススメする。



エリアW'はこのあたりでαビームを撃つと楽になる。

αビームが終わる頃には中央にカルヒのアイテムが見えてくるので、今度はこいつをキャプチャーしよう。カルヒの火炎放射は出っ放しでかなり強力。要塞奥に入ったら上下に引っ張ってカウトやノヴをうまく倒していこう。



カルヒをうまく使って上下の敵を倒そう。

AREA X' —巨大要塞内2—

このエリアX'も、上のエリアW'と比べ、それほど大きな差はない。ただ、こちらのエリアX'のほうがRセトアが出ないぶんだけ、少し楽かもしれない。その代わりといってはなんだが、カルヒは上のエリアW'と違って、3回連続で出現するので忘れないようにしよう。

エリア分岐直後にRソイドをキャプチャーしても、とりあえずこれといって使う場所がないので、カルヒまで我慢してもいいだろう。

背景回転後は、エリアW'と異なり上下に地形がない。そのかわり攻撃も少し激しくなっている。ミッカラムやRソイドプラス、ノウコなどが上方に集中して出現するので、上にカルヒを誘導しておこう。

中ボス出現後はエリアX'とほぼ一緒。中央付近でナパームを撃ちまくるのだ。



エリアX'では、基本的に画面上のほうにカルヒを配置。

※中ボス・ハードアーマメントの特殊攻撃コマンドは、←↓↙＋AでOK。3発×3の強力なナパーム弾を撃ってくれるぞ！

攻撃パターン(AREA W')



①ランダム攻撃（※本文参照）
↓
②ランダム攻撃
↓
③ランダム攻撃
↓
④尾から、アイファザープラス・レフナイト射出＋三葉虫ミサイル
↓
⑤上下より、ミサイルB
↓
⑥口から、ホーミングレーザーA。ツメから、βビーム（※腕が破壊されているときは、腕のつけ根から、スプレイガン〔大〕＋フェザー弾〔大〕。ツメからダブルβビーム）

撃沈

⑦ランダム攻撃
↓
⑧ランダム攻撃
↓
⑨④と同じ
↓
⑩⑤と同じ
↓
⑪⑥と同じ
↓
⑫背中からホーミングミサイルD
↓
⑬体当たり
↓
①へループ

攻撃パターン(AREA X')



①ランダム攻撃（※本文参照）
↓
②体当たり
↓
③ランダム攻撃
↓
④尾から、アイファザープラス・レフナイト射出＋三葉虫ミサイル
↓
⑤上下より、ミサイルB
↓
⑥口から、ホーミングレーザーA。ツメから、βビーム（※腕が破壊されているときは、腕のつけ根から、スプレイガン〔大〕＋フェザー弾〔大〕。ツメからダブルβビーム）

撃沈

⑦ランダム攻撃
↓
⑧ランダム攻撃
↓
⑨④と同じ
↓
⑩⑥と同じ
↓
⑪ランダム攻撃
↓
⑫機雷投下
↓
①へループ

VS BOSS ACCORDION HAZARD (AREA W'・X')

[illegible]

キャプチャーして放つだけ

ランダム攻撃を乗り切れば、[illegible]耐えたようなもの。この後の攻撃は、尾を向けてアイファザープラスとレフナイトの組み合わせでザコを[illegible]。このほかに三葉虫ミサイルも出してくる。



[illegible]ここでできればレフナイトを狙ってキャプチャーしよう。レフナイトはラスボスのみが出してくる紅色に光るザコで、キャプチャーすれば画面レーザー系の一部の攻撃を除いて、ほぼすべて（βビームさえも）無効化してくれる。まあ、このボスではすぐに解放してしまうのでここはアイファザープラスでも構わないのだが、慣れてきたら、一度くらいはβビームを止めてみるのも面白いかも。



レフナイトはβビームですら止めてしまう！

奥移動＋ミサイルB

画面奥に行ってミサイルを8本射出する。このミサイルは画面外へ消えた後、自機を狙って一斉にとんでくるので、それに合わせて少し動いてやればよい。

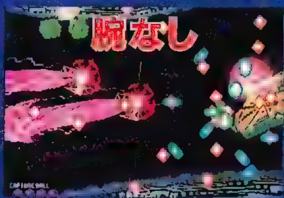
ホーミングレーザーA＋βビーム

そしてお約束のβビーム。

ホーミングレーザーAがきたらすぐに撃ってしまってよい。

このボスのβビームは腕があるときはダブルが1本、ないときはノーマルが2本くる。カウンターする場合、後者の2本のほうがパワーが強いらしく、かなり連射が早くないとまず負けてしまう。連射装置がなければ気合でカウンターするしかない。

もし中ボスを途中で解放していれば、この時点でまずもって倒すことが可能だ。



ないときはノーマルが2本。こちらのほうが格段にカウンターが難しい。



腕があるときはダブルが1本。

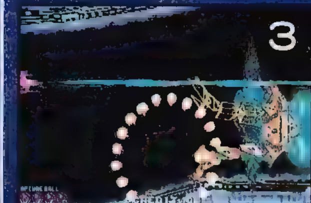
ボスを倒すまでの流れ



ランダム攻撃を中ボスを盾にしてやり過ごす。



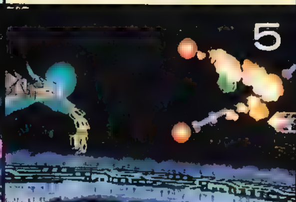
適当なところで（レーザー系の攻撃が来たら）溜めて解放してしまおう。



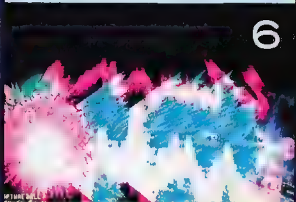
その余波で次の攻撃も少しやり過ごす。重点的に本体をあぶろう。



3回のランダム攻撃が終わったらここでキャプチャーして…。



ミサイルをかわして溜めに入る（ここで解放しても構わない）。



あとはカウンターして、ボスにカウンタービームを撃ち込むだけだ。

いよいよすべての謎！ランダム攻撃の全貌を探る

①サークルミサイル＋フェザー弾

拡大縮小しながら回転するサークルミサイル（自機狙い）と、5WAYのフェザー弾（正面は2発）を出す。画面中央ちょい下から上・下と動きながら計7セット。

画面中央下で正面のフェザー弾の間に入り、そこからある程度大きく上→下→上→…と動いて、サークルミサイルをかわしつつ5ウェイを避けよう。1回目にこれがきたときは中ボスに重なっていれば当たらない。

腕がないときはサークルミサイル連発に変化。画面の外枠を目一杯使って（逆コの字の動き）誘導してかわす。



最初はここに入り、後は上下に大きめに動いてサークルミサイルをかわす。

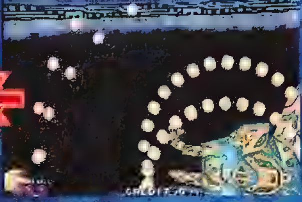
②エネルギー弾＋ロングレーザー

広角エネルギー弾を撃ちながら、目から2本のレーザーを発射。レーザーは計2回。1回目は自機を挟むように、2回目は強制的に中央に移動する。前々号では間に入っての避け方を書いたが、今回は外でかわす方法を紹介しよう。

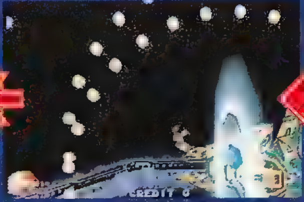
この攻撃がきたら画面左下へ移動し、そこでエネルギー弾をかわす。エネルギー弾は自機を狙うものと狙わないものがある。順番としては「狙わない、狙う、狙わない、狙わない」で計4回。

これをやり過ごすとロングレーザー。ボスの顔に前兆の光線が出るので、確認したら急いで一番上まで退避。そこで再びレーザーの前兆に合わせ、今度は同様に一番下へ一気に移動すればOKだ。

腕を取るとエネルギー弾がスプレイガンに変わり、3回目のワイドロングレーザーがくるが、これも同じ方法でかわせる。むしろスプレイガンが見せるぶんだけ楽になるぞ。



左下でエネルギー弾を4セットを避ける。2セット目のみ自機を狙う。



この前兆が見えたら急いで一番上へ。



そして今度は下へ。腕がなくてもこれでOK。

③エネルギー弾＋スパイラルビーム

全方位20WAYエネルギー弾を腕からバラまき、一定周期でスパイラルビームを放つ。

エネルギー弾は自機を狙っているため、画面一番上か一番下から、チョンチョンとレバーを少しずつ移動していけばうまくかわすことができるだろう。

腕がないときは、エネルギー弾が目からのフェザー弾に変わるが、こちらも基本的な避け方は一緒だ。



画面隅から少～しずつ動いていけば、これは楽にかわせる。

④ツインレーザー＋スパイラルビーム＋三葉虫ミサイル

（エリアWのみ）

体を曲げて縦になり、腹部全体からツインレーザー、③と同じく一定周期で口からスパイラルビーム、そして尾からは分裂して自機をゆっくりホーミングする三葉虫ミサイルの、3種混合攻撃。

このうち三葉虫ミサイルだけは壊せるので、射出口である最下段の尻尾のラインで撃とう。このときできるだけ前に詰め、スパイラルビームを下がって避けるぶんのスペースは確保しておこう。

腕がないときでも攻撃方法に変化はないが、三葉虫ミサイルが撃ち返すようになる。

⑤ツインレーザー＋ホーミングミサイルD

（エリアXのみ）

体を曲げて背中全体からツインレーザーとホーミングミサイルDを出してくる。ホーミングミサイルDは壊せるので、④に比べてかなり対処しやすい攻撃といえる。

⑥前進→引っ込み＋ソリドナイト＋アイファザープラス

突進すると見せかけて引っ込み、ソリドナイトとザコ敵のアイファザープラスを出す。一番楽な攻撃は間違いなくこれだろう。ショットを撃っていればまったく問題なし。



Xは背中を向ける。ツインレーザーだけをよければいいのでこっちのほうが楽。



エリアWでは腹を向けて3種混合攻撃。

生かさず殺さず…中ボスを活用しよう

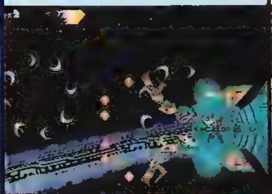
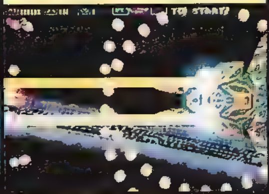
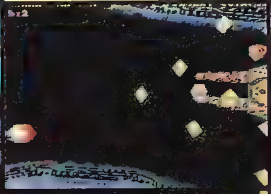
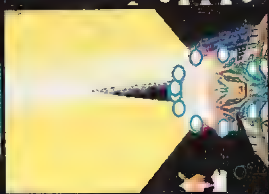
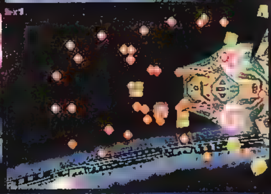
これら6種（エリアにつき5種）の中から、βビームを撃つまでに、Wは3回、Xは2回ランダム攻撃がくる。ちなみに同じものが繰り返されることはない。

1回目のランダム攻撃時は、まだ中ボスの耐久力がかなりあるので、これを盾にしてかわそう。ただしこれはαビームとして活用したいので、レーザー系の攻撃が絡むものがきたら、溜めて使ってしまうといい。

具体的に中ボスが生き残れるものは①、⑤、⑥。もしこれらであれば次の攻撃まで持ち越し、やばそうなら即解放。こうするだけでランダム攻撃を1～2回やり過ごすことができる。中ボスをギリギリまで生かして放つ…これが最も確実性の高いランダム攻撃の対処法だ。

また、ここに挙げたランダム攻撃の避け方は、ほぼすべて左下スタート。とりあえず左下付近で待ち、素早くどの攻撃かを見極めて動こう。

各ランダム攻撃の腕パーツありとなしでの違い

①サークルミサイル＋フェザー弾	②エネルギー弾＋ロングレーザー	③エネルギー弾＋スパイラルビーム	⑥前進→引っ込み＋ソリドナイト＋アイファザープラス	
				腕あり時
				腕なし時

ZONE O -GRAVE OF CULTURE-

衛星カズムン
ZONE O オミクロン
GRAVE OF CULTURE

	赤	緑	水色	青	白	黄
AREA U'	6	3	2	4	2	0
AREA V'	5	2	3	5	7	0

Gダライアスをプレイする者なら一度は倒しておきたいラスボス、G・T（グレート・シング）。ボス戦に備えて、アームと中ボスの耐久力を温存するのだ。

担当：RED

スタート直後

面スタート時にキャプチャーボールが1個でもあるならば、スタート直後に出てくる[illegible]して、中から出てくるRソイドをキャプチャーしよう。もし、ここでRソイドをキャプチャーし損なった場合は、このあとに出てくるRソイドや、リュウキン、Rベンサープラス等をキャプチャーしてもいい。キャプチャーボールがない場合は、中ボスまで何もキャプチャーせずに行く。


[illegible]


中身のRソイドをキャプチャーする。

要注意ポイント

面スタート～中ボスまでで、やや難しいと思われる場面についてフォローしておこう。敵の出現パターンを覚えて、4面（ゾーンε）からアーム（バリア）を持ち越してこられるようになれば楽勝だが、慣れないうちは慎重にいくのがいいだろう。

●ポイントその①
スタート直後、下・上・下とザコ編隊がきた後、バウ（縦一列で出てくるヤツ）の編隊がくる場面。右上からのリュウキンの編隊をしっかり撃ち、バウの弾をよく見て避けよう。


ポイントその①。バウ編隊の弾に注意。

●ポイントその②
Rベンサープラスが4機くる場面は、この位置で待ちかまえ、上の2機を速攻で撃ってしまい、下に移動しながら残りの2機を撃ちにいこう。

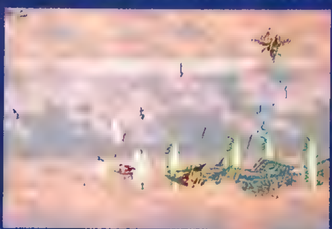

ポイントその②。この位置でRベンサープラスを待ちかまえる。

●ポイントその③
青アイテムが出る場所だ。しかし、焦って取りに行こうとすると危険。
ここはまず、カウト編隊を下・上と撃って全滅させてからアイテムを取りにいこう。αビーム、キャプチャーボムを使ってしまってもよい。


ポイントその③。上のカウト編隊の弾を見切って撃ちにいく。

中ボスをキャプチャーせよ

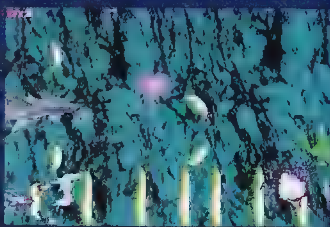
中ボスのコバンザメは、ボムを使わなくても簡単にキャプチャーすることができる。
やり方は、中ボスが出てきたら写真のようにいきなり目の前に張り付いて、ウエーブを撃ち込むだけ。
この位置関係なら、こっちは中ボスの撃ってくるウエーブには当たらないので、一気に撃ち込んでしまえる。
対ボス戦においても役に立つので、必ずキャプチャーして、ボスまで連れていくようにしよう。


張りついて一気に撃ち込め。

AREA U' —ドック（基地）—

きちんと装備が上がっていて、中ボスを連れてきていれば難しいエリアではないが、無駄にアームを削られたり、中ボスにダメージをくらったりしないようにしたい。要注意ポイントを見ていこう。

海底基地の入り口の、ノウコがたくさん出てくるところ。ここは、ノウコが出てくる前から画面左下で待ち、横からウエーブで撃ってしまうと楽になる。


ウエーブで直接ノウコを撃ってしまおう。

ノウコ地帯のすぐ後の場面。ここで、にせアイテムでプレイヤーを騙す「カルヒ」が1機出現する。中ボスに火炎を当てられないように、素早く撃ってしまおう。エリアU'でカルヒが出るのはこの場面だけだ。

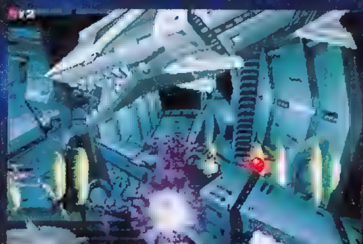
ちなみに、地上の砲台「ノブ」が扇状に6本放射しているレーザーには攻撃力はなく、触れていると自機の移動スピードが遅くなるだけである。

この後は、中ボスをソリッドミサイル等の堅い敵に接触させないように注意しながら、ボスまで連れていく。

特に気をつけたいのは、ガッコース（大ザメ）。出現場所を覚えて、なるべく中ボスに接触させないように撃ってしまおう。


にせアイテムを取ると出現するカルヒ。


1～2機目のガッコース。中ボスを左下においておき、右下のやつを速攻で撃つ。


3～4機目。どちらか1機を速攻で撃ってしまおう。

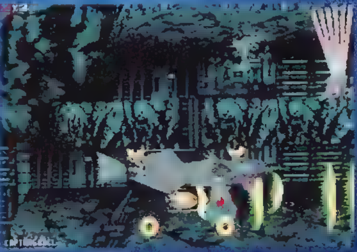
AREA V'
—岩中都市—

このエリアは、地形（当たると死ぬ）なんだか背景（死なない）なんだか、わかりにくい場所が多いので、慣れるまで注意が必要だ。要注意ポイントをチェックしていこう。

●ポイントその1

上下と中央に地形があり、下にカルヒが出現する。カルヒはニセアイテムを取らずにやりすごそうとしても、勝手に出現して後ろから攻撃してくるので、さっさと出現させて撃ってしまおう。

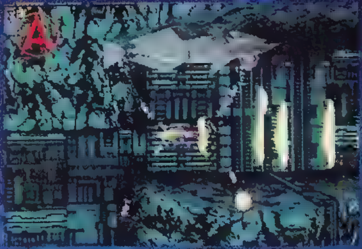
ニセアイテムを取ったら、カルヒの火炎をなるべく下のほうへ撃たせるように誘導するとよい。



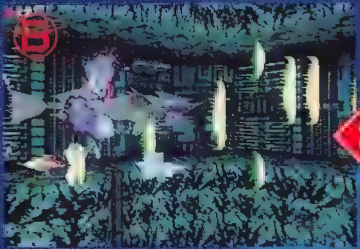
ポイントその①。カルヒに注意。

●ポイントその2

ポイントその①のすぐ後の場所だ。写真Ⓐの時点ではまだ地形に当たり判定があるのだが、少し進むと背景扱いとなり当たり判定がなくなる。写真Ⓑの時点では判定は消えているので、このRベンサープラスを撃つときには地形を気にせず動いてよい。



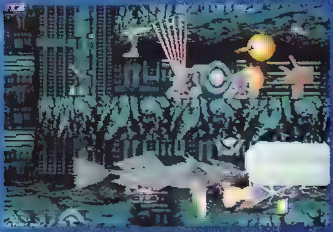
ポイントその②。最初は地形扱いなので注意。



この時点では背景扱いになっているので、安心してRベンサープラスを撃とう。

●ポイントその3

ここも、ポイントその①同様、カルヒに注意しよう。



ポイントその③。ここでもカルヒに注意。

VS.BOSS G.T（ジーティー）
—Great Thing—
(AREA U'・V')

クリア優先パターン

今回紹介するのはクリア優先パターンとなっている。[illegible]ページに、G・Tの攻撃パターンが載せてあるので、まずはそちらにざっと目を通してほしい。

今回のクリア優先パターンは、具体的には攻撃パターン⑱のところでボスが撃ってくるβビームで、ビーム干渉して倒してしまおうというもの。ということで、今回の攻略内容に直接関係あるのは攻撃パターン①～⑱までということになる。とりあえずクリアするだけなら、⑲以降の攻撃は関係ないので、①～⑱までをチェックしておこう。

エリアU'とV'の違いは?

エリアU'、V'のG・Tの攻撃パターンの違いは、㉔、㉝の2カ所のみ。この2カ所以外の攻撃パターンは、U'、V'共通のものとなっている。

当然、今回のクリア優先パターンは、U'、V'どちらに進んだ場合でも使えるのでご安心を。

パターン①

7WAY弾+イルカ弾。画面左上で中ボスに重なっていればOK。もし、中ボスを連れてきていない場合は、パターン⑧と同じことをやればOK。



パターン①。左上で中ボスに重なっていればOK。

パターン②+③

パターン②は、ホーミングミサイル+直角ホーミングレーザー。

画面左上で、小さく回るようにして動いて直角ホーミングレーザーを避ける。ホーミングミサイルはショットを撃ちまくっていれば大丈夫。

パターン③は、ホーミングミサイル+ナパーム弾。写真のように誘導して、1、2発目のナパームを右のほうに撃たせればOKだ。

3発目以降のナパーム弾は、左上に自機を位置しておけば、基本的には当たらない。ショットをずっと撃っていれば、ホーミングミサイルも全然問題ない。



パターン②。[illegible]て避ける。



パターン③。1、2発目のナパーム弾を誘導して、右のほうに[illegible]

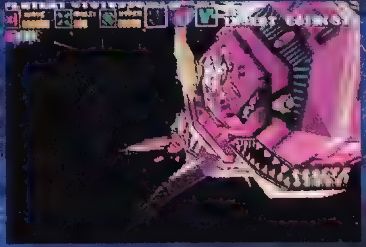


[illegible]の3～[illegible]発目のナパーム弾は、左上で止まっていてOK。

パターン④

ロングレーザー+直角ホーミングレーザー。

パターン③を避け終わったらすぐにビームをためて画面左上へ。直角ホーミングレーザーの避け方は[illegible]を参照。



パターン④[illegible]すぐに溜める。



動かずに[illegible]発目のロングレーザー[illegible]

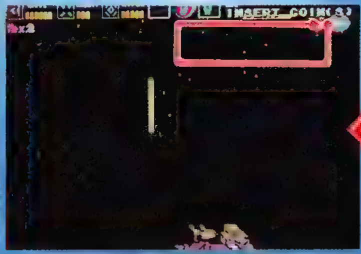
攻撃パターン(AREA U')

①マルチ砲台から、フェザー弾(大)。口からイルカ弾
↓
②頭側面から、ホーミングミサイルD。砲台1から、直角ホーミングレーザー
↓
③ニュークリア砲のつけ根から、ホーミングミサイルD＋ナパーム弾
↓
④砲台2から、ロングレーザー＋直角ホーミングレーザー
↓
⑤マルチ砲台から、ドリルミサイル。口から、ホーミングミサイルD
↓
⑥腹から、ホーミングレーザーA
↓
⑦後ろ足から、ホーミングレーザーA。砲台5から、ツインレーザー
↓
⑧～⑫
①～⑤と同じ（向きが左右反転）
↓
⑬口から、レフナイト射出
↓
⑭腹から、ホーミングレーザーA
↓
⑮⑦と同じ（向きが左右反転）
↓
⑯マルチ砲台からフェザー弾(大)＋スプレイガン（大)＋ドリルミサイル
↓
⑰腹から、ホーミングレーザーA＋ナパーム弾
↓
⑱口から、ソリドナイト＋イルカ弾。マルチ砲台から、スパイラルビーム＋分裂エネルギー弾
↓
マルチ砲台から、ダブルβビーム

撃沈

⑲マルチ砲台から、フェザー弾（大）
↓
⑳マルチ砲台から、ホーミングレーザーA
↓
㉑砲台①から、ニードルレーザー
↓
㉒口から、レフナイト射出
↓
㉓砲台①、②、④、⑤からロングレーザー＋砲台③からトリプルレーザー
↓
㉔マルチ砲台からフェザー弾＋スパイラルビーム。ニュークリア砲から、ニュークリア弾
↓


ミングレーザーをよける。

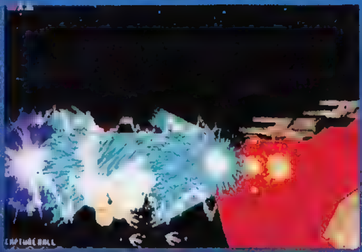

面からくる直角ホー


ザーが追いかけてくるの、同じ



最後の一発は小さく回ってよける。

パターン⑤


パターン⑤。αビーム発射！

ドリルミサイル＋ホーミングミサイルD。

ここで先ほどから溜めていたαビームを撃ってしまおう。パターン④の攻撃がどうしても避けられないという人は、そちらでαビームを使ってしまい、パターン⑤を普通に避けるという作戦も考えられる。画面下のほうでドリルミサイルを破壊しないように、ウェーブをちょこちょこ撃つようにして（壊すと5WAY弾を撃ち返してくる）、ホーミングミサイルDだけを撃っていればよい。

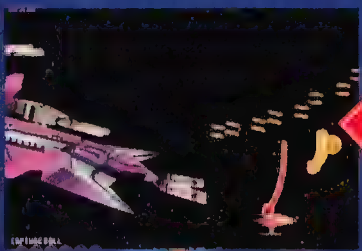
パターン⑥


パターン⑥。ホーミングレーザーAは引きつけて



パターン⑦


パターン⑦。このへんで1発目をひきつける。





しっぽ（正確には後ろ足らしい）からのホーミングレーザーA＋ツインレーザー。

この攻撃は、はじめのうちは全然避けられないかもしれないが、完全に毎回同じパターンで撃ってきているので、自分なりに毎回同じ動きで避けるようにしていくことを覚えてしまえば、楽勝で避けられるようになる。うまい、下手の問題ではなく、覚えているか、いないかだけの問題なので、避け方そのものを覚えてしまおう。

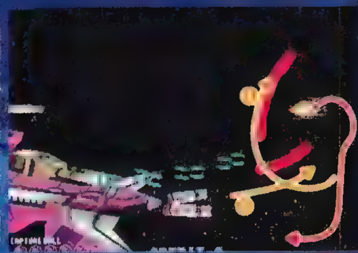
一応、筆者のパターンを紹介しておきます。当然、この動きでなくても、毎回同じ動きで安定して避けられれば問題ありません。

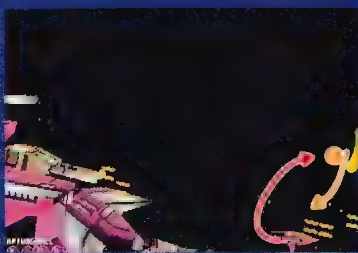
次ページへ

前ページのつづき


小さく回って2発目を避ける。

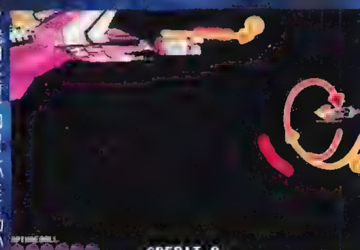

今度は時計回りに小さく回って3発目を避ける。


4発目も小さく時計回りに回って避ける。


時計回りの動きでツインレーザーの下をくぐって…


上へ抜けて5発目を避ける。


6発目は反時計回りで上に動いて避ける。


7発目は時計回りに小さく動いて避ける。


8発目も時計回りに小さく動いて避ける。

パターン⑧

パターン①の左右反転だ。パターン①と同じ攻撃だが、今度はイルカ弾をキャプチャーして7WAY弾を避けることになるので、やや難しいと思う。

イルカ弾をキャプチャーしたら、画面右端を少しずつ上に動いて7WAY弾を避けるようにする。

つまり、下からくる弾を、自機の下に着いているイルカ弾に防がせる形になればOK。

動くタイミングをつかめば、写真の矢印のようにゆっくり動いているだけで、敵の弾は自機には当たらない（もちろんアームも削れない）。


口の前で待ちかまえ


イルカ弾がきた瞬間にキャプチャーボール発射。弾避けしながらすぐ上に逃げる。


矢印のようにゆっくり動くと避けやすい。

㉕㉓と同じ
↓
㉖⑯と同じ（向きが左右反転）
↓
㉗ニュークリア砲のつけ根から、ツインレーザー＋フェザー弾（大）
↓
㉘腹から、ホーミングレーザーA＋ナパーム弾
↓
㉙㉗と同じ（向きが左右反転）
↓
㉚口から、イルカ弾＋砲台2から、ツインレーザー＋マルチ砲台から分裂エネルギー弾
↓
マルチ砲台から、ダブルβビーム
↓
㉛レフナイト出し
↓
㉜後ろ足から、ホーミングレーザーA。砲台⑤から、ツインレーザー
↓
㉝㉔と同じ（向きが左右反転）
↓
㉞㉓と同じ
↓
㉟⑯と同じ
↓
㊱㉔と同じ（向きが左右反転）
↓
㊲⑰と同じ
↓
㊳㉗と同じ
↓
㊴㉚と同じ（向きが左右反転）
↓
㊵砲台⑤から、ツインレーザー。後ろ足から、ホーミングレーザーA
↓
①へループ

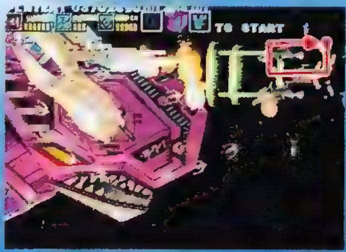
攻撃パターン（AREA V'）

撃沈

①→㉓
AREA U'と同じ
↓
㉔マルチ砲台から、フェザー弾＋フェザー弾（大）。次元砲から、次元弾＋ホーミングミサイルC
↓
㉕→㉜
AREA U'と同じ
↓
㉝㉔と同じ（向きが左右反転）
↓
㉞→㊵
AREA U'と同じ
↓
①へループ

パターン⑨

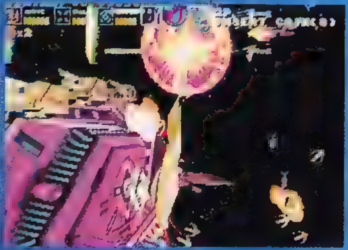
ホーミングミサイルD＋直角ホーミングレーザー。パターン[illegible]画面右上で小さく時計回りに回って避ける。



パターン⑩

ホーミングミサイルD＋ナパーム弾。パターン③の左右反転だ。

1～2発目のナパーム弾を[illegible]右上でショットを撃ちながら止まっていれば大丈夫。



パターン⑩。パターン③の左右反転。1～2発目のナパームを[illegible]



[illegible]ショットを撃っていればOK。

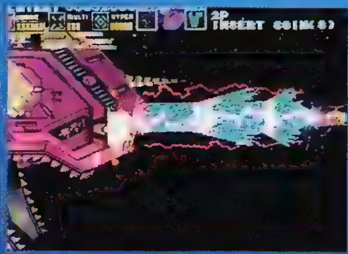
パターン⑪

ロングレーザー＋直角ホーミングレーザー。パターン④[illegible]

パターン④の時と同じように、直前のナパームを避け終わったら[illegible]ビームをためて[illegible]自体もパターン④のときと全く同じ。

パターン⑫

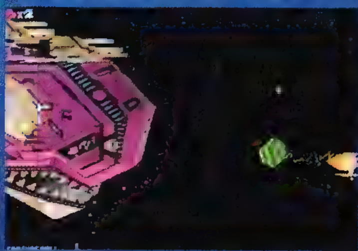
ドリルミサイル＋ホーミングミサイルD。ボスが右を向いたらすぐαビームを使ってしまおう。



パターン⑫。αビームを撃つのが遅いと、次のレフナイトがキャプチャーできなくなる。

パターン⑬

レフナイト放出。ドリルミサイルの直後にくるので、逃さずキャプチャーしよう。



パターン⑬。レフナイトをキャプチャーしておく。

パターン⑭・⑮

それぞれ、パターン⑥・⑦の左右反転なので、同じ避け方でOK。

パターン⑯

ドリルミサイル＋7WAY弾＋スプレイガン。



パターン⑯。αビームを使[illegible]

パターン⑰

画面奥を左へ移動しながら、ホーミングレーザーA2発＋ナパーム2発。



パターン⑰。この位置にナパームを引きつける。



まず左のホーミングレーザーを上に避けて、



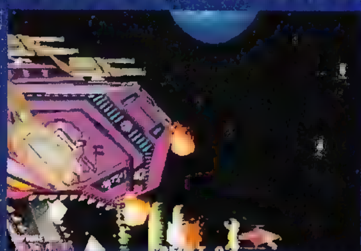
すぐ右からくるホーミングレーザーを下に避ける。

パターン⑱

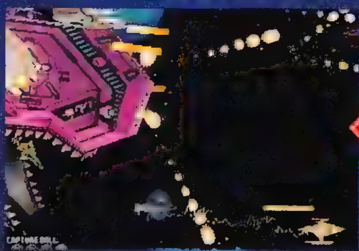
ソリドナイト＋イルカ弾＋分裂エネルギー弾＋スパイラルビーム＋分裂エネルギー弾の後、ダブルβビームとなる。

いよいよここでフィニッシュだ。イルカ弾をキャプチャーしたら、G・Tがβビームを撃ってくる少し前にαビームを撃ってしまおう。

気をつけておきたいのは、イルカ弾を取ったあとに死なないようにということだ。ここで死んでしまうと、肝心のビーム干渉の機会を逃してしまい、キツくなってしまうぞ。



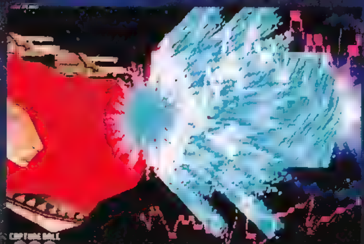
パターン⑱。まずはこの位置でソリドナイトをウェーブで全部撃ってしまう。



イルカ弾をキャプチャーして



しばらく、このへんで粘る。



G・Tがβビームを撃ってくる少し前にαビーム発射。ビーム干渉する。



とりあえずクリア～！



COBRAが
業界最新最強スペック基板
第35回アミューズメントマシンショー会場
東京ビッグサイトに
現わる
すべてが完全リアリティの
超現実派!!
● コースはサーキット・ワインディング
ジムカーナからセレクト!!
● トランスミッションはAT・SEMI-AT
MTの3種類もの設定が可能
● エンジン、足回りを操作感覚・コース
形状に合わせ最適にセッティング可能!!
RACING JAM
TM
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
レーシングジャム
RACING JAM
超リアル3DCG
レーシングゲーム
9.20(土)・21(日)はコナミブースへ
9.18(木)・19(金)はビジネスデーです。
第35回
アミューズメントマシンショー
イベントインフォメーション
● 超現実派「RACING JAM」激走試乗会
唸れマシン!! 熾烈なバトルを勝ち抜け!!
●「FIGHTING武術」勝ち抜き擂台賽
秘奥義炸裂!! ただ一人の強者をめざせ!!
●「ときめきメモリアル おしえて your heart♥ シールバージョンプラス」
コアラッキー♥イベント
当たりナンバーシールをプリントアウトして素敵なグッズと交換しよう!!
どのイベントでも
ショー期間中にしか
手に入らないレアグッズを
プレゼント。このチャンスを
見逃さないでね♥
■70インチワイドプロジェクター
■スーパーサウンドシステム
■3ペダル(クラッチ付)
■5速+バックシフト■サイドブレーキ
ティ」を体験せよ!!
載されている筐体・画面写真・内容等は予告なしに変更する場合がありますので、ご了承願います。
※両日は相当な混雑が予想されます。
係員の指示を守って無事故の運営にご協力してください。
AMI
最新アーケードゲーム情報▶ホームページ/http://www.konami.co.jp/


ビデオゲーム
VIDEO GAMES
KONAMI
最新最強2ナ
炸裂！秘奥義「絶招技(ぜっしょうわざ)」!!
9.2
超リアル3DCG格闘ゲーム
FIGHTING 武術
ファイティング ウーシュ
FIGHTING 武術
©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.
"格ゲー"を変えた、学習する本格的AI(人工知能)機能
● ボタン連打で連続技もOK！ 初心者に親切なオートモード
● ワンアクションでスムーズ移動！ フリーウォークシステム
● フルゲージで炸裂する奥義中の奥義!! 絶招技
● 夜になる！ 雨が降る！ 雪も降る!! 時が流れるステージ
今年も熱いAMショーがやって来た!!
燃えるコナミから驚異のハイパースペックを
発揮する格闘ゲーム「FIGHTING 武術(ウー
ドライビングゲーム「RACING JAM」が
登場だ!! 最新最強「COBRA」基板から
繰り出される超現実(ハイパーリアリティ)画像
凝視し驚愕とともに君の網膜に焼きつけよ!
その感動は9.20(土)・21(日)の東京ビッグサ
体験できるのだ!!
『ハイパーリアリ
FIGHTING 武術™ RACING JAM™ is an original game product created by KONAMI CO.,LTD.. KONAMI CO.,LTD.reserves all the copyrights,trademarks and other industrial property rights with respect to this product.
KON
コナミ株式会社 本 社／〒105 東京都港区虎ノ門4-3-1 TEL.03-3432-

全機出撃態勢を整えよ!

STRIKERS 1945 II™

2年前の興奮がここに蘇る!ついにあの、ストライカーズ1945の続編が登場だ。

担当：善之字元帥

新たなる歴史の胎動

2年前、シンプルな操作性ながら、緻密なグラフィックと奥の深いゲーム性で、サラリーマンからマニアまで、全国のゲームファンを熱狂させた「ストライカーズ1945」。

いまだに現役稼働中の店もあるこのゲームに、待望の続編が登場する。今回はゲーム概要を簡単に説明しよう。

今作で出撃する機体は、前作から引き続き登場の「ライトニング」「震電」の2機体に「フライングパンケーキ」「フォッケウルフ」「疾風」「モスキート」の4機体を加えた、全6機体。前作の能力をある程度引き継いでいる機体もあれば、全く新しいコンセプトの機体もあるので、自分の攻略方針に合わせた機体を選択しよう。

操作は、前作と同じ8方向レバーとショット・ボムの2ボタンで行う。今回のボムは、「援護ボム」となっており、ボタンを押すと自機それぞれに専用の援護機が飛来するというボムになっている。

もちろん溜め撃ちシステムも健在。ショットボタンをしばらく押し続けてから開放することにより、強力な攻撃が可能になるこのシステムに新たに「レベル」の概念が加わった（後述）。

今回はこういったゲームシステムで、全8面（うち前半4面は出現順ランダム）を戦うことになる。なお、賛否両論だったアニメ系の登場人物だが、今回は廃止されている。



旧機体2機と新機体4機が、今回使用可能な機体だ。


同時発色数で前作の8倍、容量で3倍の美麗グラフィックを見よ!


沿岸工業地帯で空中戦を展開するライトニング。



フォッケウルフ Ta152

実機速度：750km/h
実機武装：30mm×1 20mm×4
サブウエポン：大型ロケット弾
溜め撃ち：プラズマママイン
ボム：A9 A10巨大ロケット



F5U フライングパンケーキ

実機速度：762km/h
実機武装：12.7mm×6
サブウエポン：サーチレーザー
溜め撃ち：バスターレーザー
ボム：B35援護編隊



ライトニング

実機速度：666km/h
実機武装：20mm×1 12.7mm×4
サブウエポン：ホーミングミサイル
溜め撃ち：II型装備ミサイル
ボム：ムスタング攻撃編隊



新攻撃システム

ボムを除く自機の攻撃手段は、(メイン)ショット、サブショット、溜め撃ちの計3種類。そのうちショットとサブショットは回収したパワーアップアイテムの個数に連動して4段階に変化する。

特殊なのが溜め撃ちで、前作では、「溜め」完成後にボタンを開放すると各機体固有の溜め撃ちが発射されたが、今回はその溜め撃ちに、レベルの概念が加わった。

この新システムは、ショットで敵に撃ち込めば撃ち込むほど「溜め撃ちレベル」が上昇し、そのレベルに応じて3段階に溜め撃ちがパワーアップするというもの。各機体の溜め撃ちは、レーザーからハンターフォーメーションまで、非常に個性豊かなため、各機体はどのレベルで使用するのが効果的か、今の段階では判断がつかない。しかし、このシステムが加わることにより、より頭脳的で奥の深い作戦が要求されることは間違いないだろう(ちなみに、画面の写真の左下に写っているのが溜め撃ちレベルゲージだが、使用不可をあらわす「×」状態のものもあるため、溜め撃ちは無尽蔵に使用できるわけではないことがわかる)。



画面中央に見えるのがフォッケウルフの溜め撃ち「プラズママイン」。



谷ステージのボス、装甲列車。どんな攻撃を仕掛けてくるのか?



今回は、かなり硬派なミリタリーイメージを前面に押し出している。渋い。

気になる発売時期は10月初旬とのことだが、一足先にAMショーにも出展の予定なので、興味のある人は足を運んでみてはいかがだろうか。前作を凌ぐ超美麗グラフィックが、きっと新鮮な感動を与えてくれることと思う。



無駄のない万能機

DH98 モスキート

実機速度:595km/h
実機武装:20mm×4 12.7mm×4
サブウエポン:連射ロケット弾
溜め撃ち:ロイヤル・ナパーム
ボム:モスキート攻撃部隊



大戦末期の幻の戦闘機

J7W 震電

実機速度:750km/h
実機武装:30mm×4
サブウエポン:ヒートミサイル
溜め撃ち:九八式サムライソード
ボム:流星改急降下爆撃隊



零戦をも凌ぐ基本性能

Ki84 疾風

実機速度:680km/h
実機武装:30mm×2 20mm×2
サブウエポン:秋水強行突撃
溜め撃ち:秋水集中砲火
ボム:富岳援護射撃



FOR THE ARCADES

いよいよ大詰め！最終ステージに突入!!

THE LOST WORLD JURASSIC PARK

後半はイベントの嵐が君を待っている!

担当：ずるずる



STAGE5

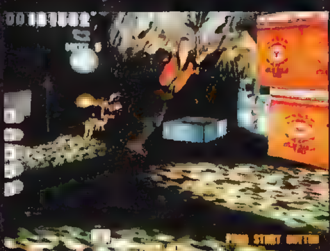


SOMETHING HAS SURVIVED

ステージ4ボス「カルノタウノ」を倒したあと、ドームを脱出し、次なる地点へ。いよいよストーリーも大詰めに！

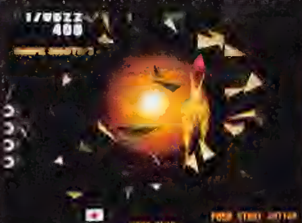
ステージ5は、まずトレーラーに近づくところから…。





トレーラーに近づくと、そこでいきなりイベントが！逃げ出してきた味方がプロコンプソグナトスに襲われている！その救出から。味方を撃たないように気をつけ、ライフをもらおう！

画面の下で待っておくと意外だが狙いやすくなる。でも遅れると…危険！



遅れると…わあーっ！もう1匹いる！



トレーラーの下から…来るぞ！

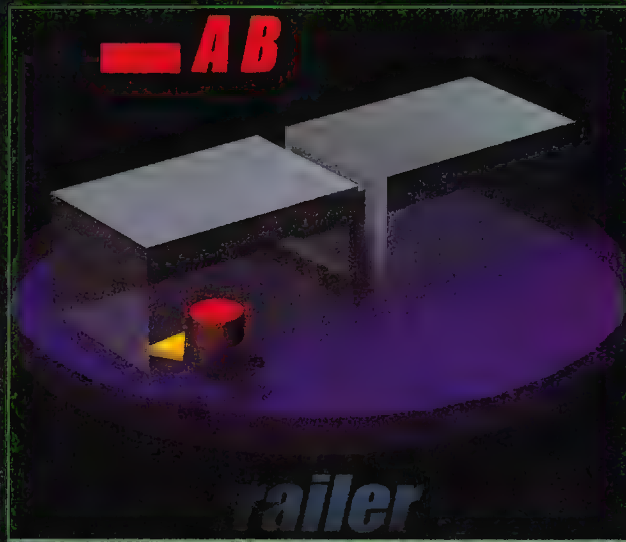
少し移動すると今度は自分たちが攻撃を受ける！頭を狙い、動きとめて優位に！



いきなりここでライフを獲得できる！



頭を狙えばこうなる！1匹ずつ撃とう。



トレーラー内に入ると、ベビーT・REXの治療に！そこへ…何者かが進入！





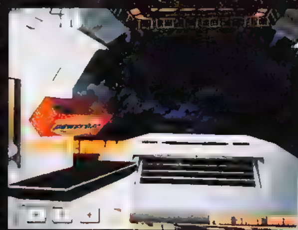
進入してきたのはベロキラプトル2頭！先に来るのは左端のだ！すぐ反応して狙うぞーもちろん頭だ！





左の１頭のほうが先！頭を狙え！

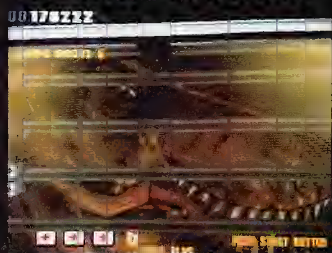
2頭の後ろをよ～く見るとアイテムが見えるはず！これを撃つと…パワーバーに！必ずこれは後で狙うこと！



これを狙ってもいいが、後で狙おう。

パワーバーを取得するとデモシーンへ。トレーラーの外に何かいるらしい。そこに見えるのは…T・REX！

窓の外にいる！と思ったらその反対側にも！



反対側の窓にT・REXが現れると、そこから攻撃をしてくる！ガラスを割ってきたら口を狙うぞ！





オスT・REXを倒すと、今度反対側の窓にメスのT・REXが！これもガラスが割れたあと口の中を狙うぞ！



ここでのオス、メスの2頭、ガラスを割るのにビビらなければまずダメージは受けないはず！あわてるな！

ベビーT・REXにベロキラプトルが!

メスのT・REXを撃つとトレーラーの中の映像になる。次はベビーT・REXを狙うベロキラプトル！突然現れてベビーに近づくので、右前方のトレーラーの入り口に照準を合わせておくこと！



入り口を狙っておけばいいが…大丈夫？



バッチリ！と思いきや、これ実はベビーが襲われたあと！

これでベロキラプトルを倒せると次の展開へ進むのだが、もし、ベビーに何かあると…な、なんとメスのT・REXが怒る！という展開に！



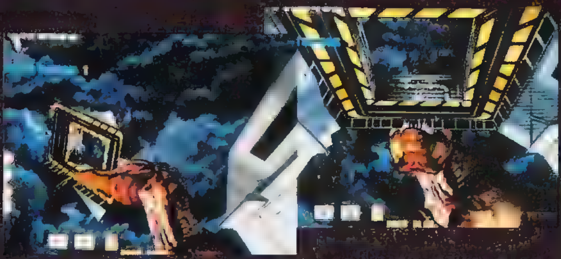
マザーT-REXを怒らせた!!

ベビーの悲鳴に反応し、メスのT・REXが！トレーラーの屋根にかみついて屋根を…。

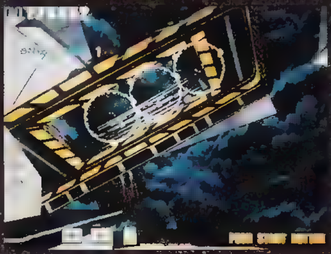




Tyrannosaurus rex <female>



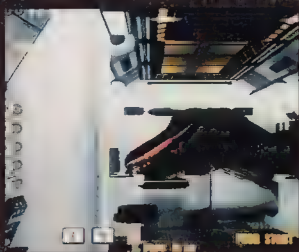
屋根の一部をかじり取ってこっちに投げてきたーっ！狙うところは3カ所！右側から狙わないと間に合わない。

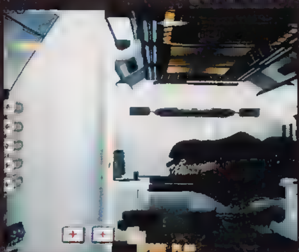


このイベントを終了するとデモシーンに入る。少し休めるところだ。そのデモシーンを見てみよう。









オスのT・REXがベビーをくわえると外へ！「オレたちはベビーを治療したのに何で！」と思うがそれは恐竜たちにはわかってもらえないようだ。

映像はトレーラーの外へ。T・REXが襲いかかるのから逃げるため車へ！





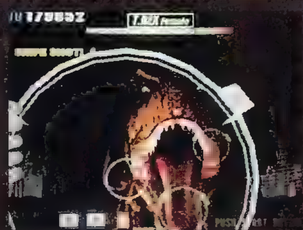




追ってくるのはメスのT・REX！デモシーンが終わると戦闘開始だ！

マザーT-REXの猛攻、始まる!!

まず追ってくるメスのT・REXから。口を開けてくると照準が出る！それを狙うぞ！



照準を狙う！落ちつけば大丈夫！

真後ろからの攻撃のあと次の攻撃は車の左側に回っての攻撃となる。口を開けたら照準が出るので、速攻でそれを狙うぞ！



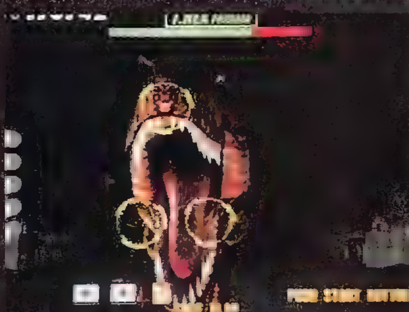
左側からの攻撃へ！速攻で狙え！

一度後ろに下がったあと今度は右側から攻撃をしてくる。これも口を開けての攻撃なので、落ち着いていこう。



一度引いてから右側からの攻撃に！

この左側、右側という攻撃をライフゲージがなくなるまでくり返してくる。





照準は、いつも同じではないので気をつけること。それと、1発当たるとのけぞるため、照準が動く。あわてると当たらないぞ！



最終ラウンドがスタート!!





メスのT・REXが倒れたとき、仲間を呼んだらしい。それに反応し、別のT・REXが闇の中から…。

現れたのはオスのT・REX！いきなり車の右後方から顔を出してくる！すぐ照準が出るので、これを確認し、狙うぞ！



いきなり出現！でも少ししてから照準が出るのであわてない！

その一度の攻撃のあとT・REXは下がる。ここでデモシーンへ！味方が逃げ道を誘導してくれるぞ！



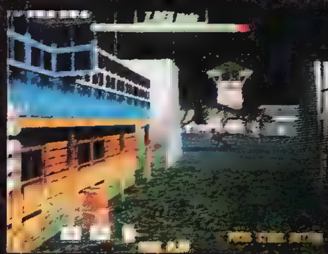

誘導された先はサイトBの職員村の中であった。次の展開へ進むぞ！

サイトB職員村内へ…



サイトBの職員村に入るとオスのT・REXも村の中へ入ってくる。

振り回った先を通る！このとき撃てる！少しでも…。



シーンは変わり、逃げる味方が映る。するとその左側にある建物の中からなんとオスのT・REXが出現！

そのパワー！に圧倒されそうだが、負けられないぞ！






出現したT・REXはこっちへ！口を開けてきたら攻撃をしてくる！照準がでたら1つずつ確実に狙っていくぞ！何度と近づいては攻撃をしてくる。気を抜くな！



当たった反動で照準が動く、あわてずゆっくりでも大丈夫だ！

照準が1つずつセットされるときに狙うのもいいが、そのときの照準は大きい！

そこから小さくなってセットされる。セットされるところがわかれば速攻で当てられるが、ここは無理せず少し待ってから撃つようにしよう。

口を狙ってイベント回避へ！

さてここでまたイベント。今度のイベントは、T・REXが地面にある廃車を弾きとばしてくるというもの！それも2台！



この照準を狙えば車は弾かれない！



イベントに成功すると突っ込んでくる！口を狙え！

それを止めるには、その前に出る照準1つ（口）を狙えばいい。ただその照準は小さい。できるかな？



Tyrannosaurus rex <male>

失敗！車を投げてくるぞ!!

イベントに失敗をすると廃車がとんでくる！

アゴでとばしてくるのだが、ある程度大きくなってから照準が出る！







照準は4つ！これを速攻で狙う！それほど難しくなさそうであるが、意外にスピードがあるので注意したい。

そのイベントだが、1回目で失敗しても2回目で成功させれば2回目の廃車とばしはなし。またその逆もある。

稼ぐのならこれもOKというところかも。ダメージを受けない点がミソ。

逃げるがそこは行き止まり！

廃車を弾きとばすイベントの部分を終わると（失敗した人のみ）オスのT・REXが突っ込んでくる！そのとき照準が出るのでそれを狙うぞ！



低い姿勢で突っ込んでくる！そのときの口を狙い撃つ！

攻撃を一度受けると自分たちは逃げる行動に入る。だがその先は行き止まり！（このとき壁を撃てるが…意味なし）



絶体絶命！と思える瞬間。T・REXが何かに気がついたようだ。いったい何に気がついた？

ゲッ！何か見つけたらしい!!



右のほうを見て何かを見つけたようだ！えっ？いきなり頭を建物にぶつけた？何するのいったい！

実はこのときイベントが発動するのです！

右を向いているときに出る照準を全部撃ち切れれば頭をぶつけることはなくなる！

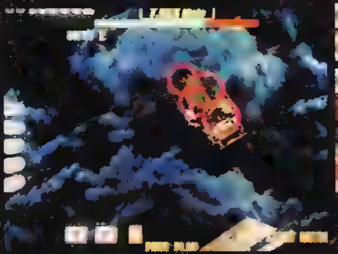




照準を撃ち残すと…いきなり建物に頭突きをする！

ガン！と建物に頭突きを！するとなんと上から何かが降ってくるじゃあないですか。

これって建物の上にあるタンクか何かかな？それにしてももすでに照準が赤い！



いきなり照準が赤い！知ってないとこれ、ヤバいです！

赤いということはもうほとんど時間がないこと！それを知らないと…ここは超速攻で狙い撃ちにいくこと！

狂気！ライフ回復!!

かなりきびしいイベントをクリアするとまたT・REXが右のほうに何かを見つけたらしく、そっちに首をのばす。

するとどうでしょう！なんと味方をくわえているじゃあないですか！







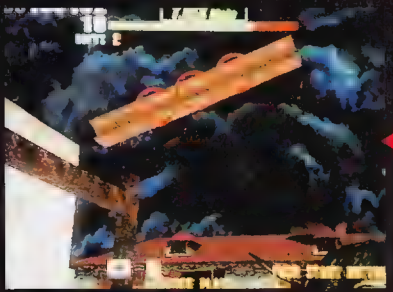
な、なんと味方が食べられてしまうのです！

するとどうでしょう！T・REXのライフが戻る！な、なんてことを！

今度は鉄骨!!

元気を取り戻したT・REXは、左側にある鉄骨にかぶりつく！ということは…そう想像通り、こいつを投げてくるのです！止めろーっ！





このとき頭の照準が撃てればイベントは成功。撃ち残せば…鉄骨がとんでくるぞ！

最後の最後！狙いどころを覚えろ!!

このあとT・REXは突進する攻撃に出る！これを受ける形となるが、落ちついて照準を狙えば確実にライフを減らせられる。落ちついてね！





何度かかぶりつく攻撃をしたあと、建物のウラへ…。

一度消えてもう一度現れるまでのシーンをここで見てみよう。

すでにT・REXは虫の息状態。最後の戦いになるはず。

建物のウラに消えたT・REX。どこへ消えたかわからない。

次はどこから出てくる？

ついにクライマックス!!

















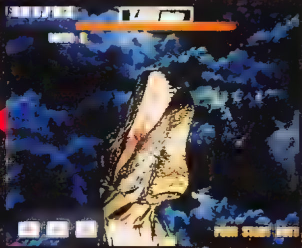




正面に出現したT・REX。そこから真っすぐこっちに向かって突っ込んでくるぞ！のっしのっしと歩み寄り始めるT・REX。残るライフは少し。どういう攻撃に出るのか、と気にしていると黄色になっている照準が1つ口に向かってとんでいく。

照準が1つ？1つなのだ！これがこのステージ最後の展開となる。照準は1つ！口にセットされたら即それを狙え！

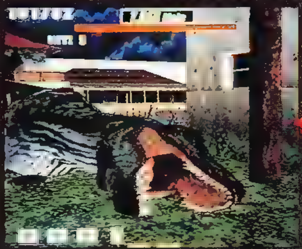




1つしかない照準を撃てばオスのT・REXはライフゲージがゼロになり倒れる！

これでステージ5、最終ステージ終了となる！これでめでたくエンディングへ…。





ちなみに最後の照準、放っておいても大丈夫。勝手に倒れてくれる。ただし点数は入らないのであしからず。

そして物語は



イアン！サラ！
映画へと続く！



ストリートファイターIII RYU-FINAL —闘いの先に—

誌上公開!!緊急座談会

前々号にて告知をしたゲーメスト200号記念企画中平正彦先生入魂の新連載がいよいよ本誌10／15日発売号より開始するぞ。そこで親元でもあるカプコンさんから様々なお話を伺ったのであった。



全員集合！で記念撮影。中平先生からサインをもらって、とてもうれしいあきまん。



さくらの最終回にヒミツが…。

さくら〜ストIIIへ…そして…

7月某日ちょっと暑いかなと思われる大阪へ到着。そしてカプコン開発ビルにて、あんな話と、こんなお話で座談会をしてきたぞ。本文中はカプコン→カ　ゲーメスト→ゲにて省略させていただきます。

ゲ　どうも今日はお忙しいところ、お集まりいただきありがとうございます。さて、ストIIIのお話を伺う前に、さくらがんばる！最終回はいかがでしたか。

カ　いや〜おもしろかったですよ。見て、読んで一口に言うならば、おもしろいのひとことに尽きます。いずれゲームの中で先生のさくらを出さなくてはいけないなと…。

ゲ　いいですねぇ。ぜひお願いします。ステージは校庭とかで闘っちゃうとか。気が向いたら実現してください。あと余談ですけど、ラストのリュウが波動拳を打つ構えをしているコマ、何げなくストIIIバージョンのリュウになっています（手甲を見るべし）。

カ　あ、本当だ、気がつかなかったなー。

ゲ　さくらのお話はこれくらいにして、ストIIIのお話をしましょう（笑）。それでは、今後連載していく上でお聞きしたいのが、世界観としてのストIIIのテーマというものはひとことで言うとどういったものでしょうか。

カ　そうですねぇ…（しばらく考える）。簡単に言うと原点に戻るというか。

ゲ　原点、具体的には？

カ　現代の視点に立ってストIIIの原点に戻るっていう、つまり今の自分たちの中で、開発していく上でのレベルってはるかにひとつの時代では追いつけないくらい進化していて、この進化している今の視点からのコンセプトで原点に戻って開発していけば、全然違うものが出来るのは目に見えているんで、それをやってみたかったなと。

また、キャラクターに関しては、普通の人たちと同じで、リュウも決してスーパーマンとかではなくて、人として描いています。ネクロなんかもモンスターっぽいですけど、普通の人として彼女なんかいたりします。本当はもっと派手にしたいけど、バランスが難しくて、ちょっと外すとすぐに怪獣大行進になっちゃう…。

ゲ　なるほど、テーマとして『派手と地味の両立』という感じですね。

カ　そうですね。

ゲ　その辺はコミック連載時の参考にさせていただきますよ。いかにテーマをコミックとして、おもしろく昇華させるかというのが、我々のテーマになりますね。

カ　期待してます。

ゲ　ところで（実はここからが本当の意味での座談会だったりする…）、連載ではリュウが主人公ということで話が進みますが、必ず登場してほしいキャラクターっていますか。

カ　え、全員出てこないの？

ゲ　あ、ええまあ…まだ何も考えていないので、ちょっと参考までに、お聞きしようかなと…。

カ　ふぅん、じゃあダットリーは絶対に出してください、かっこいいし、紳士だし。

ゲ　ダットリーですか、あのキャラクターは、おぼろげですけど登場するような気がします。

カ　女性キャラクターは、できますかねぇ。いぶきとかエレナとか。

ゲ　いぶきは…出てこないかもしれないですね。背景にちょっといるかもしれない。エレナは、もしかしたらです。

いや、今回のリュウのテーマには真の格闘家になり得るというのがあって、前々作のZEROとは違って、闘えばいいっていうものにしたくないんですよ。前作では、リュウの暴走を止めるとか、ベガと闘うとか、その闘いで殺意の波動を克服しなければならないという状況があったんです。今回の真の格闘家の完成については、闘わなければならないというキャラクターが限定されてくるんです。だからいぶきとか、どういう扱いで出したらいいのか、すごく悩んでしまう。登場させて、おもしろくするのが仕事だろとか言われるとつらいですけど…。

カ　じゃあ確実に出てくるキャラクターってあるんですか。

ゲ　やはり未定なんですけどケンは絶対に出てきます。

カ　ケンですか。ほかには（突っ込んでくる）。

ゲ　ショーンとか…。

カ　まさか、それだけじゃないですよね（笑いながらさらに突っ込んでくる）。

ゲ　では白状しましょう。一応考えているキャラでは、先ほど言ったキャラに加えて、サガット、ゴウキが出てきます。

カ　ストIIIに出てこないキャラじゃないですか（笑）。

ゲ　真の格闘家をテーマにして物語を進めていくと、どうしても、ケン、サガット、ゴウキは外せないキャラになってしまうんですよ。リュウの周りで深くリュウの心を知ったキャラで物語を進めないと、やはり闘うだけの話になってしまう、かといってまったく闘いがないというわけでもないですけど。闘いは、お互いの理由の結果として慎重に話を進めていきたいです。ですので、前文の3キャラは絶対に出てきます。他のキャラに関しては、このキャラならこういう理由でリュウに絡んでくれれば出せそうだな〜って感じで登場させます。もちろん、おもしろくするということは大前提です。

カ　なんかおもしろくなるような気がしてきました（笑）。

ゲ　また余談ですけど、ストIIIのグラフィックで、ゴウキやサガットを描いたらかっこいいと思いますけよ。ゴウキなんかは、歩く度に全身からオーラが出てたりして、サガットに至っては、こいつと闘ったら絶対に殺されるな、くらいにデカくしたり…。

旧キャラなんかも、復活してほしいし。

カ　全然予定はないですけど考えてみます。でもゴウキはかっこいいかもしれませんね。

ゲ　やった、登場決定ですね。

カ　かっこいいと言っただけですよ！

リュウが主人公なのは、なぜ？

カ　私たちは、特に気にしていないのですが、なぜリュウが主人公ということになったんでしょうか。ストIIIの主人公といえばアレックスなんですけど。

ゲ　コミックの担当者がリュウを大好きだからです（笑）。

カ　それだけの理由ですか。

ゲ　いや好きにも理由はあり

ストⅢは、派手と地味の両立。



中平先生、あきまん、がっちりと握手!お互いに何かを描き続けた者の何かを知っている手だ。

ますよ。リュウって相手がいて初めて自分が引き立つキャラだなって思うんです。闘う相手がいないと自分が出せない、非常に不器用な生き方なんだけど、それでいて闘った相手は、一生リュウのこと忘れなくて、また闘いたくなる。別の言い方をすれば、リュウは透明で闘った相手によって色が出てくる、相手はリュウに色を着けた訳だからまた会(闘)いたくなる、あいつはどれくらい強くなってるんだろうか、ってね。好きなエピソードとして劇場版のアニメで、フェイロンとリュウが二股の路地で、リュウが何も告げず去って行き、フェイロンが気づいた時にはもう、かなり遠くまで歩いていて、その時フェイロンが、また会おうぜリュウって台詞を言うんだけど、それを観た時これだよこれって思いましたね。

カ ああなるほど。どっかの設定書に書いたんですけどリュウってなんか無彩色っていうか、白から黒までの無彩色で、カラーを持ったキャラがリュウを見て、自分のカラーが分かるみたいな。確かに相手がいないと自分が出せないキャラかもしれないですね。

ゲ リュウを主人公にする時は、必ず誰かを絡ませていかないとすぐにネタ詰まりになっちゃう(笑)。そこで前文でも言った3キャラがとりあえず外せないかなと…。

カ もしかしたらゲーム界切っての地味キャラかもしれないですね(一同笑)。

ゲ でもリュウのコミックとしては、おそらく決定版的なお話になると思いますよ。カプコンさんも考えていない真の格闘家の答えを出そうとしている訳ですから。

カ 確かにEDでも答えはまだ出ていないですからね。というか何も考えていない、と言ったほうが正しいかも(笑)。

ゲ でもあくまでもストⅢなんで、アレックスが主人公という立場は守るつもりですよ。この辺は言ってしまうとおもしろくないんで、今は黙ってます。考え方が変わる可能性もあるので。

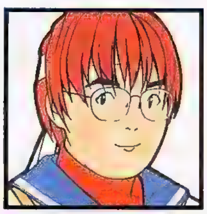
カ ギルは登場するんですか。ZEROの時は、ラスボスでもあるベガと闘ってオチはついていましたけど。

ゲ …さっきも言った通りに扱いが難しいキャラは、あまり出しようがないかなと思うので…すが、無理にリュウと絡ませなくても、なんとかなるかな?とか思っています。

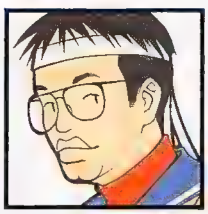
カプコン・ゲーメスト



船水紀孝 もーとにかくえらい人。色々なものを見せてくれました。



安田朗 グラフィック統括のえらい人。取材中も紙と鉛筆を手離さないぞ。



貞本友思 ストⅢを世に送り出した人。つまりプロデューサーっす。



中平正彦 この人は誰とは言わせないぞ!これからコミックを描く人です。



石井ぜんじ 説明はいらないと思うけど、ゲーメスト編集長だよん。



○○バエ太郎 特に誰?というわけではなく、中平先生の担当者です。

カ というと、どのような扱いで登場するんですか?

ゲ 第1話でいきなりやられてしまうというのはどうでしょうか。それをやることで読者に、ああもうギルは出てこないな、というのを分からせるんです。そうすればアンケートなんかで、ギルはどうして出てこなかったんですか?なんてモヤモヤはなくなる。

カ 確かに。でも中平先生が描くなら何をやってもかまわないですけどね。信用してますよ本当に。

ゲ そう言われるとなんか逆に怖いですけどね。ではそろそろまとめということで、何かひとことお願いします。

カ 今回の連載は、リュウの本質的な部分が描かれるということで、開発スタッフ一同楽しみにしています。すべてゲーメストさんや、中平先生にお任せするというのが本音ですが、あえてこちらの希望を言わせてもらえば、喜怒哀楽のあるリュウが見てみたいかな。驚愕しているところなんか特に見てみたい。そういうのって、ゲームの中じゃ絶対にできないことのひとつじゃないですか、コミックの中でどうリュウが驚愕するのかそしてどういう表情をするのか開発スタッフ一同楽しみにしているので、よろしくお願いします。あ、でも見たいということで言えば、やっぱり先生のいぶきは見たいなー。いや、おもしれければ何でもいいです。好きにやってください。

ゲ ありがとうございました。

連載開始まであと30日!!



速報!!さくらがんばる!第②巻発売記念サイン会リポート



サイン会初日8月23日は新声社の真下マルケ屋神保町本店にて行われたぞ。開始前から、お店の外にあふれてしまうほどの大盛況ぶりだった。お客さんの中にはなぜか本誌ライターもいて、[illegible]



そんでもってサイン会2日目は、マルケ屋池袋店。お客さんの数は前日より20人増の180人!中には茨城県から来てくれた熱烈なファンもいて中平先生も感動していたよ。最後のシメは恒例の記念撮影にて、大満足のサイン会でした。

たくさんのご応募ありがとう！闇のイラスト＆コスプレ応募終了！

キミたちが手塩にかけた作品群は、今カプコンと新声社によって厳正な審査を受けている。この後第１次審査をパスしたモノだけが、ゲーメスト誌上にて発表されるぞ！

大会開催232店発表!!

VAMPIRE SAVIOR The Lord of Vampire™

全国大会大会開催日：11月2日（日）
会場：竹芝ニューピアホール

②052-452-0304　③9月20日　④32人　⑤1
ゲームショップ童夢
①愛知県刈谷市新富町4-911
②0566-25-3548　③9月21日　④32人　⑤1
ゲーム選隊春日井インター店
①愛知県春日井市東野町6-19-9梶升ビル1F
②0568-85-8333　③9月21日　④32人　⑤1
ゲームファンタジーランドアトランティス
①愛知県東海市養父町3-38-39
②0562-33-8355　③9月21日　④96人　⑤3
スペースシャトル塩釜口店
①愛知県名古屋市天白区塩釜口2-414
②052-833-4561　③9月23日　④32人　⑤1
ゲームスカイ
①愛知県名古屋市牛区大須2-18-45
②052-201-6496　③9月23日　④64人　⑤2
プラサカプコン安城店
①愛知県安城市住吉町荒曽根23安城ピバタウン内
②0566-98-4945　③9月28日　④32人　⑤1
カーニバルCドーム
①愛知県西尾市上町南又七山35-2
②0563-54-7077　③9月28日　④32人　⑤1
ゲームファンタジーランド日進店
①愛知県日進市赤池町モチロ61-63
②052-804-0628　③10月5日　④32人　⑤1
プレイハード50名古屋店
①愛知県名古屋市天白区八幡山1336
②052-834-8670　③10月5日　④32人　⑤1
オレンジペコ金山店
①愛知県名古屋市熱田区波寄町21-12金山メイビル1F
②052-871-6936　③10月5日　④32人　⑤1
ゲーマーズパシュト
①愛知県名古屋市中区大須3-31-16近藤ビル3F
②052-261-8460　③10月4日　④32人　⑤1
ゲームトピアダイモンハックハラ
①三重県津市大門町18-7
②059-225-7022　③9月17日　④64人　⑤2
モンキーランド鈴鹿店
①三重県鈴鹿市神戸3-16-1
②0593-84-0181　③9月15日　④32人　⑤1

■近畿地区
ビバサーカス桜井店
①奈良県桜井市大字大福吉備542-1トステムビバ桜井店2F　②07444-6-4605　③9月26日　④64人⑤2
アミューズメントコアネオステーション
①奈良県大和高田市高砂町6-3小山ビル1F
②0745-25-1610　③9月27日　④32人　⑤1
アトランティス西浜
①和歌山県和歌山市西浜891-1
②0734-45-5360　③9月初旬　④32人　⑤1
タイトーイン和歌山
①和歌山県和歌山市美園町5-1-8
②0734-26-1191　③9月28日　④32人　⑤1
ファミコンショップ六十谷店
①和歌山県和歌山市六十谷9-5光成ビル1F
②0734-62-0117　③9月28日　④32人　⑤1
ゲームランドPOPS
①滋賀県彦根市高宮町太田2073
②0749-27-5759　③9月23日　④32人　⑤1
アメニティ遊
①滋賀県大津市末広町2-23
②0775-23-0059　③9月15日　④32人　⑤1
遊SPOTペガサス
①京都府福知山市字掘小字今岡2454-1
②0773-23-4883　③9月21日　④32人　⑤1
ネオアミューズメントスペースa－cho
①京都府京都市中央区寺町通四条上ル東大文字町302 A－breakビル2F　②075-251-2333　③9月23日　④32人　⑤1
バロ京都店
①京都府京都市中京区河原町通三条下ル大黒町71-1
②075-221-6969　③9月28日　④64人　⑤2
GAME．S MILK
①京都府宇治市大久保町北ノ山101-5
②0774-44-5770　③9月28日　④64人　⑤2
プレイハード50京都駅前店
①京都府京都市下京区木津屋橋通油小路東入南町577白井万ビル2F
②075-365-9377　③10月5日　④32人　⑤1
遊スペースビート3
①兵庫県明石市二見町西二見89-7
②078-941-5170　③9月27日　④32人　⑤1
遊スペースSPLA
①兵庫県加古川市加古川町備後字南備後357-1
②0794-25-7814　③9月28日　④32人　⑤1

■大阪地区
ジョイランド堺
①大阪府堺市北瓦町2-3-26
②0722-23-8365　③9月15日　④32人　⑤1
ゲーマーズハウスガンマ
①大阪府池田市石橋1-8-10ステ-ションプラザ3F
②0727-62-6780　③9月21日　④32人　⑤1
プラザカプコンアクティ
①大阪府大阪市平野区長吉長原1-2-61
②06-707-2578　③9月23日　④64人　⑤2
パラシオ高槻店
①大阪府高槻市高槻町16-11
②0726-84-7082　③9月23日　④32人　⑤1
リブロス高槻店
①大阪府高槻市高槻町13-5
②0726-82-3675　③9月23日　④32人　⑤1
ビバサーカス熊取店
①大阪府泉南郡熊取町大字紺屋85ニチイジャンボスクエア3F
②0724-53-5689　③9月23日　④32人　⑤1
メルヘンランド岸和田店
①大阪府岸和田市土生町2-32-7岸和田ト-クタウン2F
②0724-39-8436　③9月23日　④64人　⑤2
ゲームセンタープラザ21
①大阪府大阪市生野区舎利寺2-16-12プラザ21
②06-741-7500　③9月23日　④32人　⑤1
アミューズメントX
①大阪府大阪市都島区都島本通3-27-4
②06-925-6321　③9月23日　④32人　⑤1
タウンスポットプレイランド
①大阪府茨木市中津町4-3
②0726-36-5900　③9月23日　④32人　⑤1
チャレンジャーアババ天神橋店
①大阪府大阪市北区天神橋3-9-11
②06-357-6677　③9月23日　④32人　⑤1
ゲームプラザ西宮
①兵庫県西宮市高松町7-11
②0798-65-0561　③9月23日　④32人　⑤1
アミューズメントプラザ・カマロ道頓堀店
①大阪府大阪市中央区道頓堀1-6-4
②06-214-1570　③9月27日　④32人　⑤1
アメニティパークリノ戎橋店
①大阪府大阪市中央区難波3-7-5
②06-633-6151　③9月27日　④64人　⑤2
ASPA4
①大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-3ショッピングプラザアポロ
②06-649-1610　③9月27日　④64人　⑤2
(株)アスモ VIP三国ヶ丘店
①大阪府堺市向陵中町2-5-12
②0722-54-4615　③9月28日　④128人　⑤4
ラモススタジアム
①大阪府大東市住道1-2-22パーラーエンゼル2F
②0720-71-3960　③9月28日　④32人　⑤1
コインピア・カマロ
①大阪府大阪市中央区千日前2-11-5
②06-633-5008　③10月4日　④32人　⑤1
ボウルタカハシ内ゲームコーナー大阪サービスゲーム
①大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-6-21
②06-647-7331　③10月4日　④32人　⑤1
チャレンジャー関大前店
①大阪府吹田市千里山東1-14-2
②06-389-8072　③10月5日　④32人　⑤1
ヴァンティアン
①大阪府吹田市千里山東1-7-33
②06-330-1731　③10月5日　④32人　⑤1

■中国・四国地区
メルヘンランド可部店
①広島県広島市安佐北区可部5-11-17マルショク可部店
②082-815-5363　③9月21日　④32人　⑤1
ゲームスポットオリーブ
①広島県広島市南区東雲本町2-12-25
②082-281-2007　③9月21日　④32人　⑤1
ハイテクセガ廿日市
①広島県廿日市市本町4-22
②0829-32-9530　③9月28日　④32人　⑤1
ゲームプラザミッキー
①広島県広島市南区的場1-7-2
②082-262-5189　③9月27日　④32人　⑤1
プレイスポットウイング
①広島県広島市南区猿猴橋町6-32
②082-261-8899　③9月20日　④32人　⑤1
ミスティッグ中央通り
①広島県広島市中央区三川つ町7-4
②082-246-0015　③10月5日　④32人　⑤1
プレイスポットジョイジョイ倉敷店
①岡山県倉敷市新田2971-1
②086-427-1588　③9月28日　④32人　⑤1
プレイハードファイブオー岡山店
①岡山県岡山市津島笹ヶ瀬4-3ウエヤマビル1F
②086-256-5228　③9月28日　④32人　⑤1
プレイハードファイブオー法界院店
①岡山県岡山市大和町2-4-27スペイン広場2F
②086-226-8411　③10月5日　④32人　⑤1
アメニティスペースOZ宇部新川
①山口県宇部市松島町16-25京屋ビル2F
②0836-22-6131　③9月21日　④32人　⑤1
アメニティスペースOZ山口店
①山口県山口市若宮町2-20
②0839-32-2777　③9月21日　④32人　⑤1
プールインエイト
①山口県山口市周布町241-22
②0839-21-2760　③9月28日　④32人　⑤1
アミューズメントハウスマイズ
①山口県下関市横野町1-20-16
②0832-58-0417　③10月5日　④64人　⑤2
ゲームえの木2
①高知県高知市旭町3-104
②0888-25-3293　③9月23日　④32人　⑤1
AGスクエア徳島店
①徳島県徳島市籠屋町1-27
②0886-53-3456　③9月21日　④32人　⑤1
エンゼルランド佐古店
①徳島県徳島市佐古2番町
②0886-53-4758　③10月5日　④32人　⑤1

■九州地区
カレッジコング
①福岡県福岡市東区和白丘1-13-5　和白宮前ビル1F
②092-606-1060　③9月20日　④32人　⑤1
モンキーハウス若松店
①福岡県北九州市若松区中川町12-24
②093-751-4669　③9月21日　④32人　⑤1
シェリーズ西新店
①福岡県早良区祖原1-1西新ピブレB1
②092-831-0754　③10月5日　④32人　⑤1
アミューズメントスポットギーム
①福岡県北九州市小倉北区中島1-19-13
②093-533-3325　③未定　④32人　⑤1
サーカス荒江店
①福岡県福岡市福岡市早良区荒江3-15-8
②092-851-4981　③未定　④32人　⑤1
サーカス三池店
①福岡県大牟田市旭町3-3-7
②0944-54-2835　③未定　④32人　⑤1
サーカス太宰府店
①福岡県太宰府市青葉台3-27-5
②092-922-9818　③未定　④32人　⑤1
WING　CLUB
①佐賀県武雄市武雄町大字昭和58 1F
②0954-22-5411　③9月20日　④64人　⑤2
ゲームプラザAnAn佐賀店
①佐賀県佐賀市中の小路1-18
②0952-29-0264　③9月28日　④64人　⑤2
ゲームプラザ白山
①熊本県熊本市九品寺5-15-7
②096-362-0992　③9月20日　④32人　⑤1
トップガン
①鹿児島県鹿児島市中央町34-9
②099-285-3010　③9月23日　④32人　⑤1
ゲームインナハ・ゲームインナハⅡ
①沖縄県那覇市牧志3-2-1
②098-863-1376　③9月28日　④64人　⑤2

■マルゲ屋
マルゲ屋神田神保町本店
①東京都千代田区神田神保町1-26B1F
②03-3293-9325　③未定　④32人　⑤1
マルゲ屋大阪上六店
①大阪府大阪市天王寺区上本町6-3-31
②06-775-9348　③未定　④32人　⑤1
マルゲ屋名古屋名駅店
①愛知県名古屋市中村区名駅4-4-19ミススズビル2F
②052-583-2970　③未定　④32人　⑤1
マルゲ屋札幌店
①北海道札幌市中央区南二条西1-1宮本ビル2F
②011-233-0238　③未定　④32人　⑤1
マルゲ屋仙台店
①宮城県仙台市青葉区中央4-9-13仙台ホリビル1F
②022-712-4787　③未定　④32人　⑤1
マルゲ屋池袋店
①東京都豊島区東池袋1-15-1真下ビル2F
②03-3986-7891　③未定　④32人　⑤1
マルゲ屋神戸三宮店
①兵庫県神戸市中央区小野柄通6-1-9富士ビル2F
②03-3986-7891　③未定④　32人　⑤1
マルゲ屋東京荻窪店
①東京都杉並区荻窪5-30-12グロ-リアビル2F
②03-3392-8231　③未定　④32人　⑤1
G－Model
①東京都千代田区神田神保町1-26　1F
②03-3293-9349　③未定　④32人　⑤1

※予選大会への参加方法は各地開催店舗に直接お問い合わせ下さい。

このページに関する問い合わせ先
株式会社新声社　ゲーメスト杯実行委員会
TEL.03-3293-9321（岩永）
主催：ゲーメスト　共催：株式会社 カプコン



第16回ゲーメスト杯

ついにセイヴァー大会の予選をしてくれるお店が決定した！
各地域ごとに日付順で掲載するので、自分が該当する地域のお店に申し込んでくれたまえ!!

ヴァンパイアセイヴァー全国大会 予選

店名 ①住所 ②TEL ③開催日 ④大会規模 ⑤代表人数

■北海道地区

スガイパワープラントプルプル
①札幌市 中央区南3条西1丁目スガイビル1F
②011-231-7032 ③9月15日 ④64人 ⑤2
レタスクラブ大谷地店
①札幌市厚別区大谷地東3丁目1
②011-895-5157 ③9月19日 ④64人 ⑤2
アミューズメントパークタカラ島北広島店
①北海道北広島市中央3丁目6-1
②011-372-5750 ③9月21日 ④64人 ⑤2
NTK
①北海道 恵庭市本町113
②0123-33-2271 ③9月21日 ④32人 ⑤1
レタスクラブ新琴似
①札幌市北区新琴似8条9丁目1-5サンシティビル
②011-765-8989 ③9月21日 ④32人 ⑤1
ゲームプラザヴィクトリア
①札幌市南区澄川4条3丁目3
②011-813-6025 ③9月23日 ④32人 ⑤1
プレイタウンサブロー
①札幌市豊平区豊平3条6丁目105-9
②011-842-1502 ③9月26日 ④64人⑤2
レタスクラブ元町店
①札幌市東区北24条東16丁目1-1メゾン元町ビル1F
②011-787-9688 ③9月28日 ④32人 ⑤1
レタスクラブ41
①札幌市東区北41条東1丁目2-15ロイヤルハイツ1F
②011-751-9772
③10月4日 ④32人 ⑤1
アミューズメントパークテクノ
①札幌市西区琴似2条3丁目1-6
②011-643-9494 ③10月5日 ④32人 ⑤1
バンデット苫小牧駅前店
①北海道苫小牧市木場町1丁目10-13
②0144-35-5757 ③10月5日 ④32人 ⑤1
タカラ島苫小牧店
①北海道苫小牧市字糸井135-1カウボーイ苫小牧内
②0144-75-6088 ③10月5日 ④32人 ⑤1
レタスクラブ花川店
①北海道石狩市花川南1条4丁目216
②0133-72-2317 ③10月5日 ④64人 ⑤2

■東北地区

プレイゾーンJack＆Betty山大前店
①山形県山形市東原町1-2-13
②0236-25-5553 ③9月21日 ④32人 ⑤1
コスモA山形店
①山形県山形市飯田西4-2-47
②0236-34-3173 ③9月23日 ④32人 ⑤1
ゲームセンターワンコインA館
①秋田県秋田市手形山崎町8-17
②0188-31-5451 ③9月28日 ④64人 ⑤2
プラボ秋田店
①秋田県秋田市土崎港北7-77-34
②0188-47-5080 ③9月28日 ④32人 ⑤1
コスモエース仙台黒松店
①宮城県仙台市泉区七北田字杉の田53-8
②022-373-7931 ③9月23日 ④32人 ⑤1
プレイランドエフワン
①宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1
②022-261-5782 ③9月28日 ④64人 ⑤2
ビバサーカス柏村店
①青森県西津軽郡柏村大字稲盛幾世41
②0173-25-3486 ③9月21日 ④64人 ⑤2
グロー商会
①青森県三戸郡三戸町大字二日町45
②0179-23-3056 ③10月5日 ④32人 ⑤1
スカイランド
①青森県三沢市中央町3-3-1
②0176-57-4350 ③10月5日 ④32人 ⑤1
テクモピア平店
①福島県いわき市平字田町46-2松月堂ビル1F
②0246-24-3205 ③9月21日 ④32人 ⑤1
(有) エクシードアミューズメントパークフリーダムいわき駅前店
①福島県いわき市平字田町67-2
②0246-22-9455 ③9月28日 ④32人 ⑤1
プレイランド・ドーム
①福島県いわき市常盤湯本町天王崎1-130
②0246-43-7222 ③9月28日 ④32人 ⑤1
セガ・ワールドバレン
①福島県いわき市小名浜林城字塚前18-1
②0246-58-8500 ③9月28日 ④32人 ⑤1
コスモA白河店
①福島県西白河郡西郷村豊作西15-16-17
②0248-23-3421 ③9月23日 ④32人 ⑤1

■関東地区

アムス・ラボ
①茨城県つくば市竹園1-8-3エクセルビル1F
②0298-52-8760 ③9月15日 ④32人 ⑤1
マジカルカプコ取手店
①茨城県取手市取手2-8-8赤羽ビル
②0297-72-6054 ③9月27日 ④32人 ⑤1
アミューズメントジャムジャム
①茨城県 ひたちなか市中根896-1
②029-271-1525 ③9月27日 ④64人 ⑤2
プレビジョイカム石岡店
①茨城県石岡市八軒台3214-1
②0299-22-675 8③9月27日 ④32人 ⑤1
アミューズメントパークエンゼルス
①茨城県猿島郡総和町関戸1234-2
②0280-98-4184 ③10月5日 ④32人 ⑤1
ゆかいらんど
①栃木県黒磯市若葉町66-75
②0287-62-8478 ③9月21日 ④32人 ⑤1
ハッピーイン真岡店
①栃木県真岡市並木町1-10-8
②0285-84-8777 ③9月27日 ④64人 ⑤2
コスモA宇都宮駅東店
①栃木県宇都宮市東宿郷6-2-1
②028-636-6140 ③9月23日 ④32人 ⑤1
プレイシテーファニーポット
①栃木県小山市中央3-1851-1イズミヤ小山店7Fファニ-ポット ②0285-21-1269 ③9月23日 ④32人 ⑤1
アミューズメントパークニュープラトン
①群馬県伊勢崎市上之宮町1205-1
②0270-26-7568 ③9月20日 ④32人 ⑤1
ファンタジーワールド
①群馬県前橋市北代田町478
②027-235-1107 ③9月21日 ④32人 ⑤1
トミームナコ
①群馬県高崎市本町3-69
②0273-25-2906 ③9月21日 ④32人 ⑤1
クウム太田本町店
①群馬県太田市本町20-19
②0276-22-6221 ③9月21日 ④32人 ⑤1
(株) グッドヒル メディアランド
①群馬県渋川市中之町2388B1F
②0297-25-0722 ③9月23日 ④32人 ⑤1
ベアーランド前橋店
①群馬県前橋市千代田町4-13-6
②027-232-5555 ③9月27日 ④64人 ⑤2
プレイシティキャロットパークレーン
①群馬県高崎市歌川町8
②0273-28-0499 ③9月28日 ④32人 ⑤2
ファンタジーパークアルファ21前橋店
①群馬県前橋市国領町2-14
②027-235-2896 ③未定 ④32人 ⑤1
おもちゃのバンビ
①埼玉県岩槻市本町4-2-8
②048-756-5547 ③9月14日 ④32人 ⑤1
ムー大陸三橋店
①埼玉県大宮市三橋2-339-1
②048-648-1868 ③9月21日 ④32人 ⑤1
アミューズメントF-1東松山店
①埼玉県東松山市箭弓町1-14-8吉田ビル1F
②0493-25-0009 ③9月23日 ④32人 ⑤1
タイトーイン203スタジアム
①埼玉県所沢市日吉町11-19
②0429-24-2677 ③9月23日 ④64人 ⑤1
ゲームセンターリンリン
①埼玉県熊谷市拾六間725-1
②0485-33-3054 ③9月27日 ④64人 ⑤1
ゲームインサンケイ
①埼玉県川口市本町4-3-1サンケイビル1F
②048-222-3200 ③9月27日 ④64人 ⑤2
ゲームセンター遊とぴあ
①埼玉県越谷市弥生町2-10ロケットB1
②0489-62-1805 ③9月28日 ④32人 ⑤1
プレイスポットビッグワン
①埼玉県越谷市南越谷1-19-6
②0489-87-3226 ③9月28日 ④64人 ⑤2
アミューズメントF1本庄店
①埼玉県本庄市駅南1-10-5
②0495-22-0836 ③9月28日 ④32人 ⑤1
コナミ (株) チルコポルト上尾店
①埼玉県上尾市谷津2-1-50
②048-777-2277 ③10月4日 ④32人 ⑤1
SAY TAITOステラ
①埼玉県川越市新富町1-10-9
②0492-24-7593 ③10月5日 ④32人 ⑤1
レンタル館
①埼玉県羽生市東7-14-1
②0485-63-5555 ③10月5日 ④64人 ⑤2
アミューズメントプレイスファンファン春日部店
①埼玉県春日部市粕壁東2-3-30 川島ビル1F
②048-761-1004 ③10月5日 ④64人 ⑤2
八千代プレイランドカーニバル
①千葉県八千代市八千代台東1-6-17八千代コパボウル1F ②0474-85-2235 ③9月15日 ④32人 ⑤1
セガワールド稲毛
①千葉県千葉市稲毛区小仲台1-4-20ショッピングセンタ-メテオ3F ②043-252-9301 ③9月20日 ④32人 ⑤1
(株) ジャレコゲームステージYOU&YOU船橋
①千葉県船橋市本町1-4-7
②0474-26-2556 ③9月20日 ④32人 ⑤1
ゲームソニックビーム
①千葉県松戸市松戸1172-1
②047-360-2008 ③9月21日 ④32人 ⑤1
トライ・アミューズメント・スポット PeaktoPeak
①千葉県松戸市常盤平5-19-1 5香駅ビル3F
②047-330-6640 ③9月21日 ④32人 ⑤1
ゲームプラザメッセ102四街道店
①千葉県四街道市四街道1-2-1チェリ-プラザビル1F
②043-424-6070 ③9月21日 ④32人 ⑤1
アミューズメント・コミュニケーション
①千葉県鎌ヶ谷市鎌ヶ谷1-4-31 ゴセキビル1F
②0474-44-2071 ③9月23日 ④32人 ⑤1
ゲーム K&100
①千葉県船橋市前原西2-13-3第6創生ビル1F
②0474-71-3295 ③9月28日 ④32人 ⑤1
ギャレッソ津田沼店
①千葉県船橋市前原西2-15-16酒井ビル内
②0474-74-4761 ③9月28日 ④32人 ⑤1
プラサカプコン富津店
①千葉県富津市青木124-1イオン富津SC内ゲームコーナー
②0439-80-1841 ③9月28日 ④32人 ⑤1
(株) PLC大久保店
①千葉県習志野市大久保1-17-12
②0474-75-2965 ③9月28日 ④64人 ⑤2
ゲームチャリオット八幡宿店
①千葉県市原市八幡1059-8
②0436-43-4204 ③10月3日 ④32人 ⑤1
スーパージョーカー藤沢店
①神奈川県藤沢市南藤沢21-14
②0466-28-1105 ③9月14日 ④32人 ⑤1
(株) シグマゲームファンタジア茅ヶ崎店
①神奈川県茅ヶ崎市新栄町7-5エメラルドプラザ1F
②0467-87-8802 ③9月21日 ④32人 ⑤1
2050年
①神奈川県藤沢市藤沢576 林村ビル1F
②0466-25-8201 ③9月21日 ④64人 ⑤2
シルクハット京急川崎店
①神奈川県川崎市川崎区駅前本町16-1
②044-211-9809 ③9月23日 ④32人 ⑤1
プラザカプコン座間店
①神奈川県座間市ひばりが丘4-6807
②0462-56-3644 ③9月23日 ④32人 ⑤1
プレイスクエアアミラス
①神奈川県川崎市幸区下平間111-4
②044-511-3123 ③9月28日 ④32人 ⑤1
ゲームシティ遊ろーど
①神奈川県相模原市相南4-24-33リベラルビル1F
②0427-43-8390 ③9月28日 ④64人 ⑤2

■東京地区

ゲームサファリ
①東京都豊島区東池袋1-42-3 2F
②03-3981-2544 ③9月14日 ④32人 ⑤1
ゲームプレイランド仲宿店
①東京都板橋区仲宿60-14
②03-5248-3962 ③9月15日 ④32人 ⑤1
シネマジック
①東京都大田区蒲田5-12-3 シネマジックビル
②03-3730-2559 ③9月15日 ④32人 ⑤1
アミューズメントスポットM3
①東京都渋谷区代々木1-55-2ミユキビル1F
②03-3378-5123 ③9月15日 ④32人 ⑤1
ジョイプラザ・ダービー
①東京都調布市西つつじヶ丘3-33-5
②0424-83-1455 ③9月15日 ④32人 ⑤1
阿佐ヶ谷ゲームインメイト
①東京都杉並区阿佐ヶ谷南2-14-10倉橋ビル1F
②03-3318-3854 ③9月15日 ④32人 ⑤1
ジャガーランド
①東京都世田谷区経堂2-13-1MC経堂ビル1F
②03-5451-7845 ③9月15日 ④32人 ⑤1
AMファクトリータイムマシン
①東京都豊島区南大塚3-44-11 フサカビル地下1F
②03-5951-6024 ③9月20日 ④32人 ⑤1
プレイシティ立川
①東京都立川市柴崎町3-3-9
②0425-24-1156 ③9月21日 ④64人 ⑤2
ゲーム・ランドファンタジー
①東京都足立区梅島1-15-2 北村ビル1F
②03-3852-5231 ③9月21日 ④32人 ⑤1
渋谷会館モナコ
①東京都渋谷区宇田川町23-10
②03-3461-9171 ③9月21日 ④32人 ⑤1
アミューズメントスペースジュピター
①東京都武蔵野市境2-2-20B1F
②0422-55-5281 ③9月21日 ④64人 ⑤2
GAME SPOT21
①東京都新宿西新宿1-15-4
②03-3343-0010 ③9月21日 ④64人 ⑤2
プレイランドテレサ
①東京都葛飾区東水元3-23-14
②03-3608-8087 ③9月21日 ④96人 ⑤3
ジョイフルランド中目黒店
①東京都目黒区上目黒1-19-8NIKIビル2F
②03-3760-8480 ③9月21日 ④32人 ⑤1
エキサイティングパーラー芸夢屋
①東京都江戸川区東葛西5-3-3
②03-5674-6206 ③9月23日 ④32人 ⑤1
コスモメディア蒲田
①東京都大田区西蒲田7-4-7成田ビル2階
②03-3734-1367 ③9月23日 ④32人⑤1
ゲームインナミキ明大前
①東京都世田谷区松原2-27-14
②03-5300-5747 ③9月23日 ④64人 ⑤2
ゲームフォーラム21
①東京都東久留米市本町3-9-17 2F
②0424-77-7771 ③9月23日 ④32人 ⑤1
アミューズメント・パーク フィンガーレーサー
①東京都立川市高松町2-26-1
②0425-27-3865③9月23日 ④32人 ⑤1
おもちゃ館いすずや
①東京都保谷市東町3-14-27イスズヤビル
②0424-21-5243 ③9月28日 ④64人 ⑤2
ハイテクランドセガオアシス
①東京都新宿区高田馬場4-5-10オアシスビル1F
②03-3363-8119 ③9月28日 ④96人 ⑤3
アミューズメントランド ケンタゴン
①東京都新宿区百人町1-10-7 1番街ビル1F
②03-5386-2460 ③9月28日 ④64人 ⑤2
アルファステーション
①東京都新宿区百人町2-17-2コスモス百人町ビル1F・B1 ②03-5330-8595 ③9月28日 ④32人 ⑤1
セガ池袋GIGO
①東京都豊島区東池袋1-21-1 TECH35ビル
②03-3981-6906 ③9月28日 ④64人 ⑤2
コナミ (株) ピガロ新宿店
①東京都新宿区歌舞伎町1-16-1
②03-3204-7390 ③9月28日 ④32人 ⑤1
ジョイフルランド都立大
①東京都目黒区中根1-3-5 2F
②03-3723-2251 ③9月28日 ④32人 ⑤1
ゲームスポットアテナ町田店
①東京都町田市森野1-37-8今村ビルB1
②0427-21-6887 ③10月5日 ④64人 ⑤2
ゲームラビリンスWing店
①東京都板橋区徳丸2-3-101F
②03-3550-1100 ③10月5日 ④64人 ⑤2
ゲーム・パリティビット
①東京都渋谷区笹塚1-57-10笹塚駅前ビル2F
②03-3376-0525 ③10月5日 ④32人 ⑤1
ハイテクランドミカド
①東京都新宿区歌舞伎町1-28-1ミカドビルB2～4F
②03-3209-0039 ③10月5日 ④32人 ⑤1
ゲームコスモ蒲田店
①東京都大田区蒲田5-19-11
②03-5703-1144 ③10月5日 ④64人 ⑤2
ゲームインファッツ
①東京都東村山市栄町2-22-21南ビル2F
②0423-91-0095 ③10月5日 ④128人 ⑤4
新宿スポーツランド西口店
①東京都新宿区西新宿1-12-5
②03-3344-0748 ③10月5日 ④128人 ⑤4
ゲームセンターニュートン
①東京都板橋区志村3-24-3高橋ビル1F
②03-3558-9766 ③10月5日 ④64人 ⑤2
日の丸ジョイフルランド用賀店
①東京都世田谷区用賀4-3-12 2F
②03-3707-3400 ③10月4日 ④32人 ⑤1

■中部地区

ゲームプラザニュー日の出
①長野県上田市中央2-7-9
②0268-25-0835 ③9月20日 ④32人 ⑤1
アミューズアンドスポーツXYZ（シーザ）
①長野県諏訪市沖田町4-16-3
②0266-53-8233 ③9月21日 ④64人 ⑤2
ゲームセンターマカオ
①長野県長野市南石堂町1367
②0262-24-4038 ③9月23日 ④64人 ⑤2
夢空間ファンタジー
①長野県茅野市ちの2732-1
②0266-72-5339 ③9月23日 ④96人 ⑤3
ハイテクエンタテイメント・アーサー
①長野県飯山市大字飯山本町1169
②0269-62-3017 ③9月23日 ④32人 ⑤1
イトーヨーカドー上田店ゲームコーナー友館
①長野県上田市天神1-9-1
②0286-27-4111 ③9月23日 ④32人 ⑤1
ハイパーアミューズランド（シーサ）゛XYZ
①長野県松本市中央2-2-30
②0263-32-4725 ③9月28日 ④32人 ⑤1
コスモA上田店
①長野県上田市天神2-4-80松本センタ-プラザビルB1F
②0268-25-5858 ③9月23日 ④32人 ⑤1
ドリームスペース
①新潟県長岡市坂之上2-4-5セントラルビル1F
②0258-32-8817 ③9月23日 ④64人 ⑤2
プレイハウスエリナ
①新潟県西蒲原郡岩室村大字津雲田640
②0256-82-4541 ③9月23日 ④32人 ⑤1
Mr．ゲーム
①新潟県上越市国府4-13②0255-44-7555
③9月23日 ④32人 ⑤1'
カプコサーカス新潟東店
①新潟県新潟市大形本町3-1-2ジャスコシティ新潟東内アミューズメント
②025-275-3777 ③9月27日 ④128人 ⑤4
プレイランド長岡駅前店
①新潟県長岡市城内町2-3-12イト-ヨ-カド-長岡店6F
②0258-33-3960 ③9月28日 ④32人 ⑤1
プラサカプコン山室店
①富山県富山市山室226-2グリ-ンモ-ル山室2F
②0764-93-1111 ③9月21日 ④64人 ⑤2
プラサカプコン高岡店
①富山県高岡市駅南2-1-1高岡サティ3F
②0766-25-8226 ③9月21日 ④64人 ⑤2
プラサカプコン魚津店
①富山県魚津市土村木413アップルヒル2F
②0765-23-1102 ③9月23日 ④64人 ⑤2
オレンジハットとなみ店
①富山県砺波市新又147-1
②0763-33-1863 ③9月28日 ④32人 ⑤1
アミューズメントパークタカラ島アルプラザ小松店
①石川県小松市園町ハ23-1アルプラザ平和堂2F
②0761-24-0260 ③9月27日 ④32人 ⑤1
ファイナル松任店
①石川県松任市安田町36
②076-275-0523 ③9月28日 ④32人 ⑤1
レジャーセンターポパイ
①石川県石川郡野々市町高橋町5-28
②076-246-1369③9月28日④64人 ⑤2
TiLT金沢店
①石川県金沢市片町1-4-11
②076-262-9351 ③10月5日 ④64人 ⑤2
アミューズメントスクエアYOU&I
①岐阜県岐阜市住之江町1-17
②058-264-9135 ③9月20日 ④32人 ⑤1
アミューズメントJ 岐阜店
①岐阜県岐阜市北一色2-1-29
②058-247-7980 ③9月21日 ④32人 ⑤1
ゲームブルース
①岐阜県大垣市高屋町1-43第1ビル1F
②0584-82-6196 ③9月21日 ④64人 ⑤2
アミューズメントJ 大垣店
①岐阜県大垣市築捨町3-119
②0584-88-0862 ③9月21日 ④64人 ⑤2
ゲームファンタジー
①岐阜県美濃加茂市森山町4-1-10
②0574-25-8262 ③9月21日 ④32人 ⑤1
アイリン夢空間
①岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635
②05832-7-0218 ③9月21日 ④32人 ⑤1
ゲームセンターだいおう
①岐阜県岐阜市宇佐南3-7-5
②0582-74-3295 ③9月23日 ④64人 ⑤2
ゲームコンドルパートⅡ
①静岡県静岡市鷹匠3-1-13スカイコ-ポ1F
②054-255-4363 ③9月21日 ④32人 ⑤1
Mr．フラミンゴ袋井店
①静岡県袋井市堀越3-19-13
②0538-43-7046 ③9月21日 ④32人 ⑤1
イッポードー
①静岡県藤枝市駅前3-4-4毎栄ビル1F
②054-643-6450 ③9月21日 ④32人 ⑤1
ゲームコンドル駒形本店
①静岡県静岡市駒形通り1-1-33
②054-253-0161 ③9月23日 ④32人 ⑤1
Mr．フラミンゴ泉町店
①静岡県浜松市泉2-2-54
②053-473-0611 ③9月28日 ④64人 ⑤2
マジカルカプコ豊田店
①愛知県豊田市東山町1-5-1グリーンシティジャスコ高橋店
②0565-88-8020 ③9月20日 ④32人 ⑤1
ゲームプラザトンガ王国
①愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第1Uコーポ1F

予選、本選共にゲームはヴァンパイアセイヴァーでおこないます。セイヴァー2、ハンター2は使用しませんので、注意してください。

メーカーオリジナルイラストによる

テレホンカード応募者全員大サービス!!

～光になれ編～

締め切り迫る！

200号記念企画 3号連続企画 ファイナル

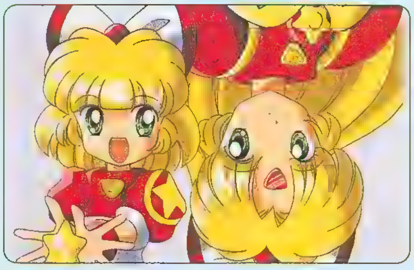
ついに最終締め切りがやってきた全員サービス。泣いても笑ってもこれで最後。9月28日の締め切りを忘れずに、ビシバシ応募してくれぃ。「前号を買い逃したぁ」なんていうバッドなキミでもまだ大丈夫、応募券は前々号と今号の組み合わせでも応募はOK。違う応募券であればこの組み合わせでなくても構わないぞ。でもコピーだけは勘弁な。
　128ページの応募の仕方をよく読んで希望のテレカをゲットだぜ！

アトラス



①

ADK


②

SNK



③

カプコン

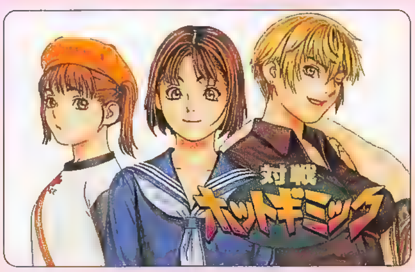

④

コナミ



⑤

彩京



⑥

サクセス



⑦

サミー工業



⑧

11

セガ



10

セイブ開発



ジャレコ



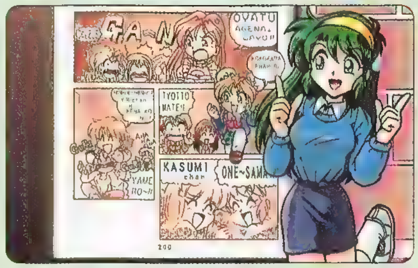
9

12

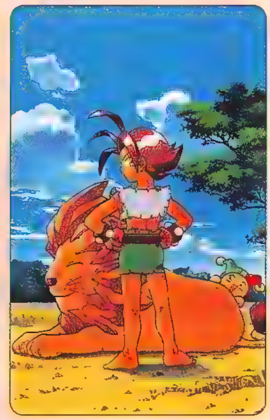


セタ

13



データイースト



15

タイトー

17

14

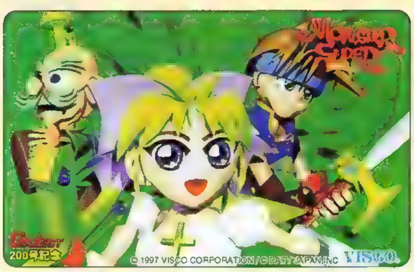
ナムコ





テクモ

ミッチェル



ビスコ

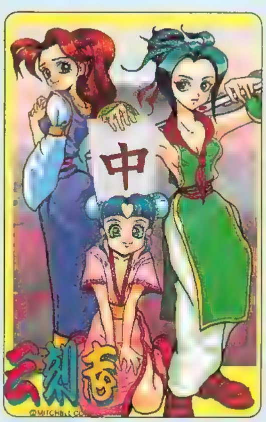
18

20

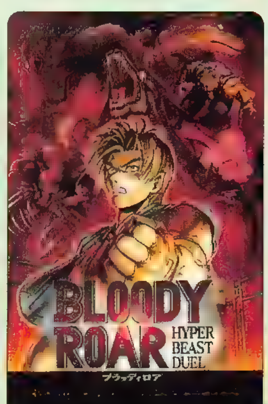
19



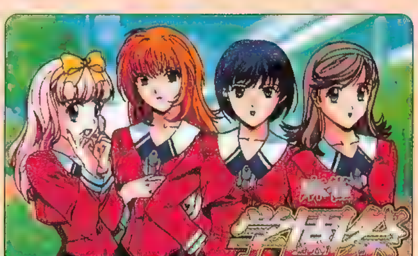
16



メイクソフトウェア



ライジング/ハドソン



21



すべての項目にチェックできたら

Let's Go ポスト!

応募準備チェックシート

■600円分の切手（細かくすると事故のもとになるので注意）
■応募券2枚（それぞれ違う号のを1枚ずつ。コピーは不可）
■返信用封筒（記入済み宛名カードと80円切手がしっかり貼ってあるもの）
■応募用封筒（表に宛先、裏に自分の住所・名前が書いてあるもの）
■応募用封筒に、600円分の切手、応募券、返信用封筒を入れ、しっかり封をする
■2枚以上希望する場合は以上のセットを枚数分用意する
■事故らないように祈る

※テレカの発送は11月頃になります。ご了承ください。なお、締め切りは9月28日消印有効です。

▼応募のあて先

〒101
東京都千代田区神田神保町1-26
㈱新声社 ゲーメスト編集部
「200号記念テレカ 全員サービス」係

※全員サービスに関する、トラブルや質問は「全員サービス110番」へ官製ハガキでお願いします。

▼応募券

ここに 8/30・9/15合併号か 9/30号の 応募券を 貼ってね

応募券 (10／15号) ST

▼宛名カード

□□□-□□

様

希望のテレカの No.とメーカー	― ○

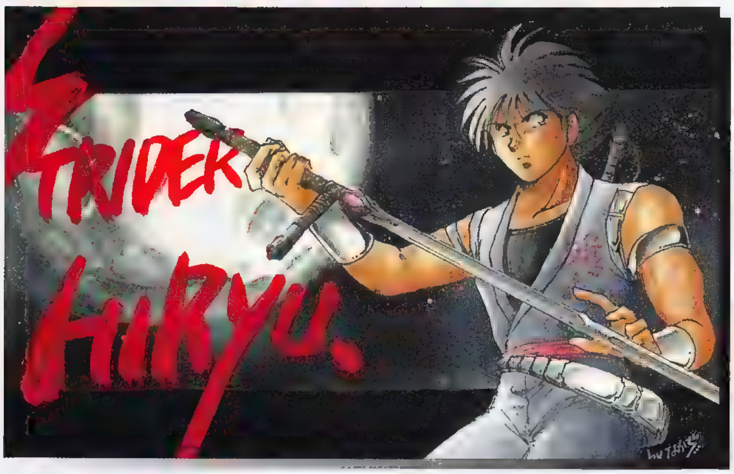
THE BEST GAME 2

読者参加募集告知 第3弾

第1弾、第2弾での投稿ありがとう!
締め切りまであとわずか!
思い入れが伝わってくるような
イラスト&文章を待ってるぞ!

ザ・ベストゲーム(仮称)2

イラスト&文章 投稿募集中!!



埼玉県　蜃気楼なかち　さん

宛先

〒101
東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部
ザ・ベストゲーム2(仮称)
○○○○○○係

すべての締め切りは
9月30日
消印有効
たくさんの投稿待ってます

文章部門　読者版ゲームレビュー

初プレイ時の印象や、クリアの感動、苦労話など思い入れがあれば
どんなものでもOK。
1作品につき文章量は1040以内。(13文字×80行以内)
一人何タイトルでも投稿可。
プロアマ問いません。

文章部門　レゲーの魂

あなたの「昔やったあのゲームはなんていうの?」にお答えします。
募集例:
プレイヤーが怪獣で、上から見た視点で口からの火炎放射で
戦車とか兵器を破壊していくゲームなんだけど…

文章部門　なんですか

昔のゲームの攻略法から素朴な疑問までいろいろな質問に答えます。
募集例:「○○○○○○」の最終ボスの倒し方を教えてください
募集例:「○○○○○○」の隠しコマンド教えて
募集例:「○○○○○○」の1UPってどこにあるの?

投票　読者が選ぶベストゲーム

第1弾、第2弾告知に引き続き、「読者が選ぶベストゲーム」の投票を募集。
本誌に付属しているザベゲー2集計専用ハガキで投票してね。
各タイトルに一言コメントをつけてください。
○○○○シリーズといった特定タイトルを指さない投票は無効とします。

イラスト部門　フリーイラスト

どんなイラストでもOK。もちろんモノクロ/カラーどちらでも可。
モノクロはゲームの年代順に掲載する予定です。
レトロゲームのイラスト大歓迎!

イラスト部門　テーマイラスト

テーマ:「名場面」「ザ・敵キャラ」
超マイナーな敵キャラや、ゲーム中の名場面を再現したイラストを募集!
印象深いあのゲーム・あの感動を、持てる画力のすべてをかけて、描いてくれ!

コンスポ

PS　ナムコ　10月30日発売　5800円（税別）

ホラ、やっぱり出たでしょ？ ナムコミュージアムアンコール

おなじみ名作完全復活シリーズ第6弾です。要望があれば…続きもアリ？ナシ!?

みんなの熱いアンコールが現実に！

数々の名作をプレイステーションで完全復活させた『ナムコミュージアム』シリーズ。第5弾まで発売され、その非常に高い完成度にユーザーも満足していたんじゃないかな。でも、第5弾が最後じゃなかったワケ。みんなの期待に応えて、第6弾として『～アンコール』が発売されることになったのだ。…ということは、今後も要望次第で、さらに第7弾なんてことがあるかも？

シリーズを全部集めているファンは初回特典スペシャルBOXをゲット

今回の初回特典は超豪華だぞ。なんと『ナムコミュージアム』の『VOL.1～5』、そして今回の『～アンコール』、さらにメモリーカードまでもが収納できてしまうというスペシャルBOXが付いてくるのだ！外見は、まるで古代の書とでもいうべき豪華な箱になっているぞ。これは買わなきゃソン。これを機会に全部集めてみるってのもいいかもしれないね。

さて、読者の方も薄々気づいているとは思う、「今度のパッケージはなんになるんだろう？」と。そうなのだ、今まではN・A・M・C・Oってそれぞれに5つの文字が書いてあったけど今回はアンコール、何になるのかちょっと謎っぽいよね。じゃあ何だろうというと、その答えは〝®〟。NAMCOってロゴの右上にちょこんとあるヤツなのだ。ちょっと大き目の®だけど、これには思わず「そう来たか!!」って感じだったね！



▶今までのキャラが総出演しているみたい。

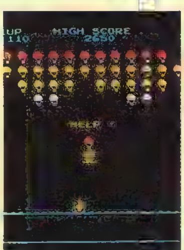


▶'80年代のゲームセンターが今回の舞台なのだ。

もうすぐ会えるね 7つのアンコール！

このタイトルに収録されているタイトルは、『キング＆バルーン』『モトス』『スカイキッド』『ローリングサンダー』『ワンダーモモ』『ロンパーズ』『ドラゴンセイバー』の計7タイトル。これらは1980～1990年の中からピックアップされている。『ナムコミュージアム』では、すでに31タイトルが復活しているのに、これらのタイトルも名作だと思えるのは、ナムコがいかにいいゲームを作り続けてきたのかがよく分かる。

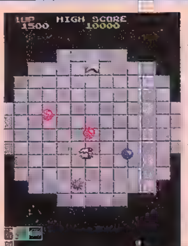
1980 キング＆バルーン



◀王様がカワイクしゃべる。「HELP！」とかね。

王様を連れ去るため、空から侵入してくる無数の風船たち。その風船から王様の身を守る、という単純明快なシューティング。17年も昔のタイトルなんだよね。

1985 モトス



◀この当時のナムコのメカ系ゲームってすごくいいよね。

敵をフィールドの外に追い出すことが目的。一見簡単そうだけど、アイテムを駆使しないとクリアできないなど実は戦略性の高いゲームなのだ。

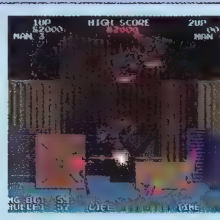
1985 スカイキッド



▲敵に撃たれても、ボタン連打で復活するぞ。

右から左へとスクロールする、今ではほとんどないタイプのシューティング。2人同時プレイもできるので、チームプレイで先に進むことも可能だ。

1986 ローリングサンダー



▲うーんカッコイイ。でも弾数には要注意なのである。

ハードボイルドなアクションシューティングで、捉えられた女性工作員を救出するのが目的。〝ル○ン〟テイストが漂うが、ちなみに主人公は警察の人だ。

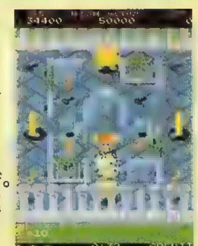
1990 ドラゴンセイバー



◀『ドラスピ』がますますパワーアップして帰ってきた！って感じ。

VOL．5に収録された『ドラゴンスピリット』の第二弾。2人同時プレイ可能、そしてため撃ち「気合弾」などのパワーアップも見ものだ。

1989 ロンパーズ



◀まとめて敵を倒せば高得点。どんどん狙っちゃおう。

ステージ内のすべての鍵を拾えばクリア。石板を倒し、敵をやっつけることもできるぞ。全61ラウンドを駆け巡り、ガールフレンドを救出しよう！

1987 ワンダーモモ



▲これを見て〝おっ〟って思った人はやり込んだ人じゃない？

今なら〝ギャルゲー〟に分類されるかもしれないけれど、見た目とうらはらに難度が高いアクションゲームだ。感動のカーテンコール目指してへんしーん!!

SS バンプレスト 9月25日発売 6800円(税別)

えっ!?エヴァも出るの？ スーパーロボット大戦F

©東映 ©GAINAX・Project Eva.・テレビ東京・NAS ©サンライズ・創通エージェンシー・テレビ東京 ©創通エージェンシー・サンライズ ©ダイナミック企画 ©東映 ©BANDAI・VICTOR・GAINAX ©BANPREST 1997

ヒーローたちの共演もこれで8作目

年代を超えたヒーローたちが手を組んで、巨大（これもかなり巨大）な悪と戦ってきた『スーパーロボット大戦』もこれで10作品目。このタイトルは『第2次スーパーロボット大戦』のストーリーの流れをくみ、『第4次～』のパラレルワールド的存在として位置しているのだ。だから大まかなシナリオは『第4次～』と似ているけど、内容や演出はかなり違ったものになっているぞ。

『スパロボ』って言ったら、ツボを押さえた演出だよね

「スパロボ」のウリっていったら、やっぱりロボットアニメのヒーロー総出演ってこと。でもただ出てくるわけじゃなくて、登場シーン、必殺技、合体etc…これらも忠実に再現しているってところがポイント。声優さんもそのキャラと同じ人（てゆーか、鈴置さんは何役演ってんだ!?）を起用しているから、敵を攻撃する度に一緒に叫んだりすることもできる（!?）のだ。まさにツボを押さえてファン大喜びって感じだよねぇ。そして新しい『スパロボ』が登場するたびに、その演出はカッコよくなってくるけど、『スーパーロボット大戦F』ではなんとムービーが収録されているのだ。ムービーが入ってるってことは、演出が究極の域に達しちゃったってことになるのかな？


▲使徒も敵として登場。一体どんなことをしてくるのだろうか？


▶ムービーだよこれ。じゃあ、暴走シーンもムービーなのかな？

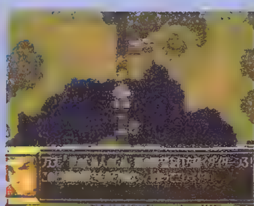
▼相変わらず師匠を追っているドモン・カッシュの必殺技だ。



▲イナズマキックが放たれたら、敵は一撃で全滅だね。

でも、カンジンのゲーム性も高いのだ

ただのキャラものゲームだったら、普通ユーザーはすぐに離れていってしまう（いろいろあるよね）。でも『スパロボ』のユーザーは歴代のタイトルもやり込んでる。それは『スパロボ』がただのキャラゲーじゃなく、特殊能力、マップ兵器などを駆使しなければ勝ち進めない戦略性の高いゲームだからだ。でも彼らは口を揃えてこうつぶやく「なかなか終わんないよ～」と。

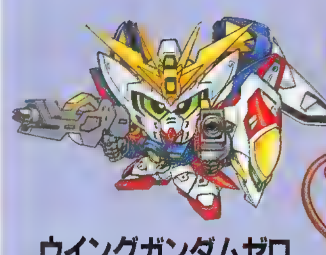

▲さりげなく置かれた敵配置も実は計算されたものなのだ。

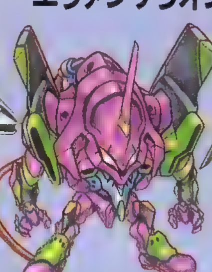

▲マップ兵器を活用しないと、後半は結構きついかも。

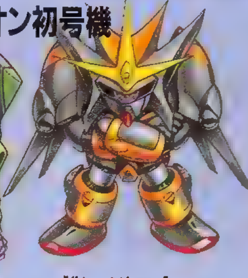
今回登場する新キャラは？(BY神谷 明)

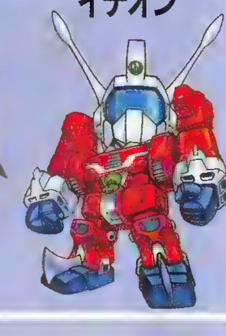
ハッキリ言ってすごいよ～、今回は。なんてったってガイナ系メカものだよ。と、いうことで、『新世紀エヴァンゲリオン』からエヴァシリーズと『トップを狙え』からガンバスターが登場するのだ。ほかには『伝説巨神イデオン』からイデオン、『新機動戦記ガンダムW』からウイングガンダムゼロなんかも出てくるぞ。彼らは一体どんなことをしてくれるのかは、プレイしてのお楽しみってところだね。


◀綾波レイも、アスカもミサトも登場なのね。


ウイングガンダムゼロ


エヴァンゲリオン初号機


ガンバスター


イデオン

カプコン　SS:9月18日　PS:10月予定　5800円

ソドムとキャミィが対戦可能!?
STREET FIGHTER COLLECTION

「スパII」と「スパIIX」と「ZERO2」がカップリング! ん!? 「ZERO2'」ってナニ?

熱いヤツが戻ってきた

皆は覚えているだろうか?「ストIIターボ」に燃えていた頃、新キャラ4人を追加して登場した『スーパー～』を。スーパーコンボを使用できるようになり、闘いの幅が広がった『～X』のことを―。そう、カプコンさんはやってくれました! 上記の2本に加えて『～ZERO2アルファ』に近い『～ZERO2ダッシュ』をカップリングしたソフト…それが、コレなのだ。



もちろん豪鬼の強さも、そのまんま。ってぇコトは、ヤバくねぇ?

SUPER STREET FIGHTER II

新キャラ+で熱き闘い

システム基板がCPシステムからCPシステムIIへとグレードアップし、Qサウンドの採用などAV面が特に強化された『スーパー～』。もちろんPSやSS版でもQサウンドは再現されているので、ケンステージのカモメの声なんかも堪能可能。

新キャラが4人も追加されたことで対戦バリエーションが増加したほか、連続技のヒット数などの表示も出るようになった作品でもある。また、カラーバリエーションが2色から一気に増加したのも嬉しい限りだった。

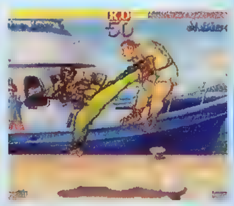
叩き込め連続技



コンボによるボーナス点も、スコアラーには重要な要素だった。



キック系の技が増えたって、やっぱりケンは大昇竜拳でしょう!



リメイクされたケンステージの美しさ&サウンドに大注目!

SUPER STREET FIGHTER IIX

熱いヤツが戻ってきた

一発大逆転の連続技、スーパーコンボという要素が最も目立った『～X』。新キャラ4人だけでなく、従来から存在していた12人のキャラクターたちにも僅かながらの調整が施されたほか、実は隠れキャラクターとして豪鬼が登場したり、豪鬼以外の16キャラは全員が『スーパー～』登場時の性能を持ったキャラも使用可能であるため、実質的なキャラ数は33キャラとも言える。

春麗の予約千裂脚やE・本田の予約大銀杏投げも完全再現されているので、心配の余地ゼロだぜ!

唸れスーパーコンボ



「ストII」と言えば春麗。春麗と言えば千列脚…の尻?



M・バイソンのクレイジーバッファロー。ダメージは超痛いって感じ。

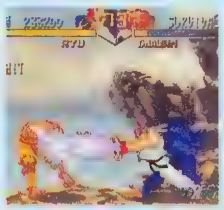


ケンの性格をアピールするかの如し、昇龍裂破!

STREET FIGHTER ZERO2'

ZERO2がパワーUP

『～ZERO2ダッシュ』は、基本的にはアーケード版『～ZERO2アルファ』に近いつくりとなっている。つまり『～ZERO2』に比べ、数々の技が微調整されていたり、新技が追加されているキャラがいたり、新キャラ(?)が追加されていたりするのだ。



サバイバルモードなら、何人勝ち抜けるかな?

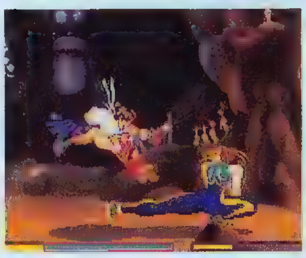
追加されたキャラとはリュウ、ケン、春麗、サガット、ベガ、ザンギエフ、ダルシムの7キャラについて初代～ダッシュ辺りの性能を持ったキャラ。さらに殺意の波動に目覚めたリュウや、溜め式・気功拳の春麗などだ。



もちろんトレーニングモードもあるから、キツい連続技も練習OK。

新技も一部追加

技が追加されたのは春日野さくらとガイのふたり。さくらは「さくら落とし」と呼ばれる、馬跳びのような技。追加入力で攻撃判定が出るが、飛び道具を打ち消しつつ前進できるのが特徴だ。なおガイに追加されたのは乱舞技だぞ!



さくら落としは足下のやられ判定が小さいので、対足払いもOK?

豪鬼モード追加

CPU戦を気持ち良く闘っていて、調子良過ぎちゃったために真・豪鬼にボコられた人って、少なくないよね? なんで『～ZERO2ダッシュ』では真・豪鬼といきなり闘えるモードを追加している。頑張れ!



勝てんのか? と不安になってしまうホドの性能。いつかは、ねー!

マルゲ屋オープン

大阪・キタの中心地「梅田」！

9/27sat.
AM11:00
START!!

福袋 2大福袋大放出だ!!

- ●オープン記念福袋…3000円
- ●オリジナルときメモ福袋…5000円

※限定品につき売り切れにご注意！特に、ときメモをボクにくださいっつーキミよ、大阪梅田店で幸せをつかもう。

同人誌持ち込み大歓迎!!

同人誌持ち込み歓迎!! 大阪梅田店を関西同人誌のメッカにしようと意欲に燃えております。あなたの同人誌、持ち込み待ってます!! 直接、大阪梅田店ほかマルゲ屋各店へお問い合わせください。マルゲ屋本部でも受け付けます。

—本　部—
東京都千代田区神田神保町1—26
TEL(03)3293—9069
同人誌担当/高井

ワンダフリャカプコン(同人誌)全マルゲ屋で独占販売中!! 超大物漫画家たちの同人誌だ！2.500円を握り締め急ごう、数には限りがあるぞ！お金は天下の回り物だが、ワンダフリャカプコンは回らないぞ！果報は勝ち取れ！

もう一つの独占販売、八神庵イラスト集(仮題)！八神庵イラスト集は一般書店では手に入りません。9月下旬、全国マルゲ屋だけに並ぶ予定です。予約してくださいな。

サイン会3連発

マルゲ屋大阪梅田店からオープニングイベントを君に！

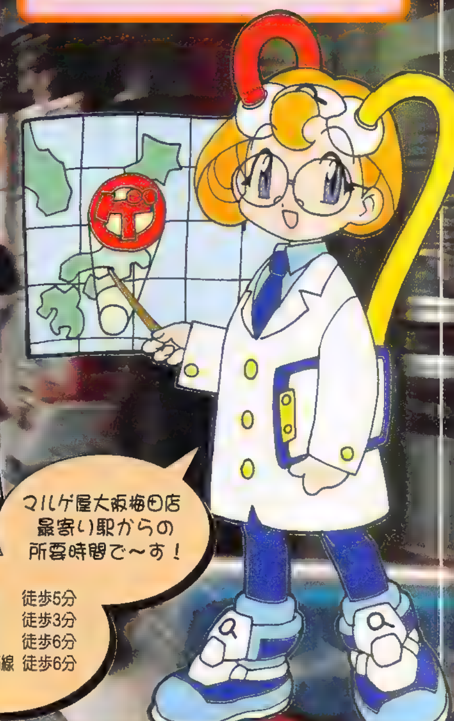
★9／27(土)14:30～

ゲーメストムックワールドシリーズVol.7
「同人誌マニュアル」発売記念！
山本まるみ先生サイン会
G=ヒコロウ先生サイン会
(もしかしたら道○晴○先生も来るかも？)

★9／28(日)14:30～

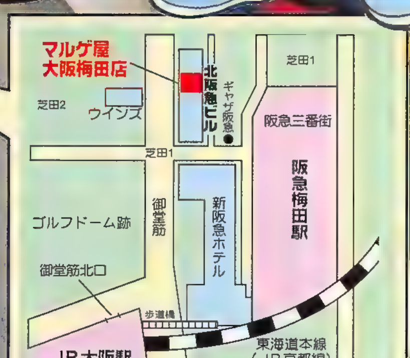
「ザ・キングオブファイターズG第２巻」
単行本発売記念！
鷹岬諒先生サイン会&SNK グッズフェア

サイン会へのお申し込みはいたって簡単。その場で上記、対象となるムック、単行本、グッズを買っていただくだけでいいのです。詳しいことは当日、店員さんが教えてくれるぞ。サイン会にきてくださる先生、店員のみんなも、サイン会を楽しみにしています。みなさん、ぜったいにきてくださいね。



ＪＲ大阪駅	徒歩5分
阪急梅田駅	徒歩3分
阪神梅田駅	徒歩6分
地下鉄御堂筋線	徒歩6分

営業時間
AM 11:00
▼
PM 7:00



店舗住所：大阪市北区芝田1丁目4番8号北阪急ビル内1F
TEL：06-359-7751

これらの商品は、天下一ゲーマーの店「マルゲ屋」と、通信販売「読者サービス部」で販売しています。





KOF'97 ADテレカ 価格1200円 送料[illegible] 通販番号:SS-181

KOF'97 庵テレカ 価格1200円 送料[illegible] 通販番号:SS-182



KOF'97 [illegible]テレカ 価格1200円 送料[illegible] 通販番号:SS-183

KOF'97 [illegible]イラストテレカ 価格1200円 送料[illegible] 通販番号:SS-184

サイズ735×594





ゲーメスト攻略扉に使用されていた「HAIR SALOON MIYAMOTO」のカッチョいいイラストが、ポスターになっちまったのさ。しかも、京と庵を無理矢理仲良くセッティング。仲良くな。

KOF'97京&庵ポスターセット
価格1575円 送料:G
通販番号:C-180

NEW TELEPHONE CARD

大運動会、マリーのアトリエ、ラングリッサー。どれもコンシューマの人気タイトルのテレカなので、[illegible]。もちろんKOFも、最近人気がうなぎ昇りという噂の真吾を[illegible]、いいイラストを揃えているのだ。



ラングリッサーVIテレカ 価格1200円 送料[illegible] 通販番号:MS-05

ラングリッサー[illegible] 価格1200円 送料[illegible] 通販番号:MS-06

マリーのアトリエADテレカ 価格1200円 送料[illegible] 通販番号:GST-2

マリーのアトリエテレカ 価格1200円 送料[illegible] 通販番号:GST-1

大運動会 SKY 価格1200円 送料[illegible] 通販番号:IP-2

大運動会 SEA 価格1200円 送料[illegible] 通販番号:IP-1

ピンズセットC ／ ピンズセットB ／ ピンズセットA



虹色町の奇跡ピンズBセット 価格1890円 送料:E 通販番号:CC-03

虹色町の奇跡ピンズBセット 価格1890円 送料:E 通販番号:CC-02

虹色町の奇跡ピンズAセット 価格1890円 送料:E 通販番号:CC-01

妖精ちゃんからのお知らせ

虹色ピンズはカプコンFC、読サビ、マルゲ屋でしか手に入らないレアものなのよ。

七色でドリ〜ミ〜といえば、ピンズでしょ。

ゲ屋&読サビNEW GOODS

吉崎観音のゲーム大辞典

Mr.Do!



さくらがんばる！ぐっず

さくらがんばる！の元気が出るグッズたちだ。しつこいようだが、Tシャツとタオルはマルゲ屋限定販売モデルが存在するのだ。

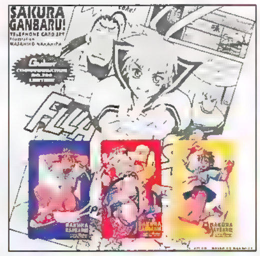


さくらがんばる!Tシャツ
価格2520円　送料:E
通販番号:C−173

さくらがんばる!スポーツタオル
価格2100円　送料:E
通販番号 C−174

さくらがんばる!キーホルダー
価格819円　送料:B
通販番号 C−177





さくらがんばる テレホンカードセット
価格3980円　送料 A
通販番号 C−176

ときめもスペシャルパック

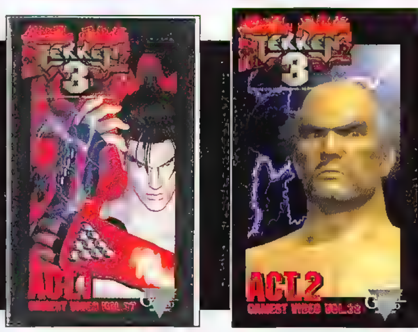
ゲーメスト200号記念に掲載した「ときめもスペシャルパック」まだまだ欲しいというご要望に応えて再び登場!!数に限りがあるので、ご注文はお早めに。



ときめもスペシャルパック
価格5250円　送料:C
通販番号:TP−14

鉄拳3ビデオ ACT.1&ACT.2

ノーマルキャラと時限キャラのすべてを知るにはACT.1とACT.2を揃えると良し。でもって、ACT.1とACT.2を揃えると、「木人くんスターターキット」が貰えるって寸法だ。



鉄拳3　ACT 1ビデオ
価格6090円　送料:H
通販番号 GV−37

鉄拳3　ACT 2ビデオ
価格6090円　送料 H
通販番号 GV−38

1/11サイズ
彩色済完成品
（リリスの羽のみ別パーツ）

約15センチ

約12センチ



11月下旬発売
ナコルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS−175

11月下旬発売
リムルル　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:SS−176

10月下旬発売
リリス　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C−178

10月下旬発売
バレッタ　フィギュア
価格6090円　送料:G
通販番号:C−179

八神庵複製原画集

このイラストが目印

読サビとマルゲ屋のみで販売の、庵だけのイラスト集だ。一般の書店では絶対に手に入らないぞ。

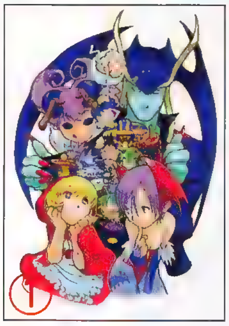


ILLUSTLATION
HAIR SALOON MIYAMOTO
夏元雅人
伏喜瑠
ルガール・ガメ夫
ほたか乱
高塚カズイ
ひらのわたる

八神庵複製原画集
価格1260円　送料:E
通販番号:SS−186

98年度版カレンダー受け付け開始

発売は10月中旬予定

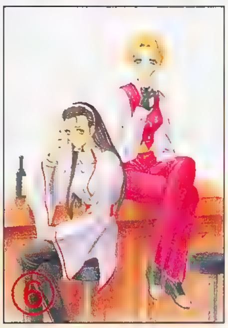














七瀬葵ナコリムフェア第3弾

でっかいポスターを引っ提げて、第3弾がついに登場。七瀬葵先生のナコリムフェアは、一応これで打ち止め。ナコ、リムどちらかのポスターと、クリアファイルを一緒に買ってくれた人には、今回もオマケが付くのよ。

9月30日発売予定!

このデカさは一見の価値有り。壁に貼れない人は、どか～んと天井にでも貼って頂戴。



七瀬葵ナコルルBIGポスター
価格2100円　送料:G
通販番号:SS−187

七瀬葵リムルルBIGポスター
価格2100円　送料:G
通販番号:SS−188

七瀬葵ナコリムクリアファイル
価格1575円　送料:F
通販番号:SS−189

クリアファイル
セ…制作中です

1年をカオスに送りたい人にはおすすめって感じのカレンダーなのだ。

① ヴァンパイアセイヴァー98カレンダー
価格1890円　送料:E
通販番号:C−180

付きそうで付かなかったお得なスケジュールシールが付いてるのだ。未公開イラストもあるぞ。

② 虹色町の奇跡98カレンダー
価格1890円　送料:E
通販番号:C−181

人気コミックがカレンダーになりました。中平先生の描き下ろしを含む豪華ポスターです。

③ さくらがんばる!98カレンダー
価格2100円　送料:E
通販番号:C−182

今回は豪勢に田中良先生の描き下ろしもアリ。ムヒョヒョなシーンもアリの憧れの商品だ。

④ スーパーリアル麻雀PV98カレンダー
価格1890円　送料:E
通販番号:ST−36

I～IVのイラストを凝縮したカレンダー。ラングリ三昧な日々が送れちまうのだ。

⑤ ラングリッサーイラストレーション98カレンダー
価格1890円　送料:E
通販番号:MS−07

横田守、中村博文ら、強力なラインナップで送る今年のギャルズ。特典ポスター付きで8枚綴り。

⑥ NEO-GEOギャルズ98カレンダー
価格2310円　送料:E
通販番号:SS−185

もう何も語ることはないって感じのビッグタイトル。全点描き下ろし。

⑦ ときめきメモリアル98カレンダー
価格2100円　送料:E
通販番号:NT−03

版型はすべてA2サイズです。

便利な通信販売読者サービス部のきまり

●読者サービス部の通信販売は本誌に付いている郵便払込取扱票か郵便局の払込取扱票でのお申し込み、または代金引き換えによるFAX申し込み書でお申し込みください。
※現金書留、銀行振込、電話でのご注文は受け付けておりません。未成年の方がご注文の場合は、必ず保護者の了解を得てからご注文ください。
●お届けまで郵便振替の場合ご入金から20~30日ほど、代引きの場合7日ほどかかります。1ヶ月たっても商品が届かない場合には電話でご確認ください。
●返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外交換を受け付けません。●通販についての注意書きを必ずご覧ください。(FAX申込書の裏面に記載されています)
●このコーナーの商品を本誌の発売より2ヶ月以上たってからご注文される場合には、必ず電話で在庫の確認をしてください。●価格はすべて税込みです。

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号アイテムの番号と点数分の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。



郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。(単品発送は個別に加算してください)

注文例:ヴァンパイアセイヴァーTシャツ　1枚……500円
メルティテレカケース2nd　3個……200円
鉄拳3Act1ビデオ　1個……無料
以上の商品を注文された場合の送料は500円になります。

A	何個でも	100円
B	2個まで	100円
	3個以上	200円
C	1個なら	200円
	2個以上	400円
D	3個まで	200円
	4個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

郵便振替口座番号:00150−4−98420　株式会社 新声社　お問い合わせ先:読者サービス部　☎:0120-531917(月~金:AM10:00~PM5:00　土日祝休み)

商品を直接見たい!ていう人のためのマルゲ屋

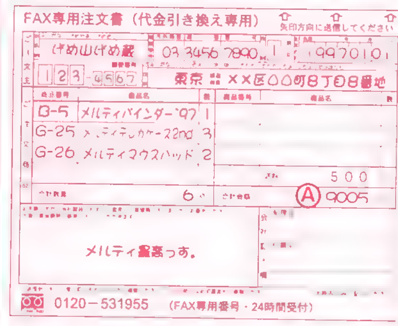
新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがマルゲ屋なのだ。現在マルゲ屋は全国に8店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶ店内を見てみたい人は、隣のマルゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽にヨロシク。

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

☆ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
☆必要事項はもれなくご記入ください。
☆お申し込み頂いた商品が品切れの場合は、お客様にご連絡いたします。
☆FAXの際の未送信にご注意ください。
☆代金は商品の到着時にお支払いください。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください



☆Ⓐ欄：商品合計額＋送料（一律500円）を記入してください。
☆商品受け取りの時にお支払いいただく金額の総額はⒶ欄＋代引手数料です。

商品の交換や返品について

☆商品を返品・交換される場合商品の到着後８日以内にご連絡ください。
☆次の場合の返品・交換はできません。
- 開封後のＣＤ、ビデオ。
- ご使用、ご着用になった商品。
- お客様の責任で汚れや傷が生じた商品。

☆次の商品を返品・交換される場合の送料は当社負担となります。
- 配送中に破損した商品。
- 不良品。
- ご注文と違う商品。

☆次の商品を返品・交換される場合の送料はお客様負担となります。
- お客様が間違ってご注文された商品。
- サイズ違いの商品。
- お客様の都合による返品・交換。

〈送料・代引き手数料〉

代金引き換え(代引き)ご利用の場合、送料(一律500円)とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に商品料金、送料、代引き手数料をお払いください。

代引き手数料		
商品の料金が10,000円まで…………700円	例：10,000円以内	700円
以降プラス10,000円毎に……プラス400円	20,000円以内	1100円
	30,000円以内	1500円

お名前		電話番号	

事故防止のため、必ずご記入ください。

この受領証は、郵便局で機械処理をした場合は郵便振替の払込みの証拠となるものですから大切に保存してください。

ご注意
この払込書は、機械で処理しますので、口座番号及び金額を記入する際は、枠内に丁寧に記入してください。
また、下部の欄（表面及び裏面）を汚したり、本票を折り曲げたりしないでください
（郵政省）

FAX専用注文書（代金引き換え専用）

⇧ ⇧ ⇧ 矢印方向に送信してください

ご注文主	お名前 ふりがな	電話番号 市外局番 局 番 号	性別 1男 2女	生年月日 西暦 年 月 日
	郵便番号 □□□－□□□□	ご住所 ふりがな 都道府県		

ご注文商品	商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
					送料 500 円	
	合計数量		点	合計金額		円

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望等ございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

会社記入欄

処理日	
伝票No	

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。　太枠内のみご記入ください。

FreeDial **0120－531955**　（FAX専用番号・24時間受付）

払　込　取　扱　票

通常払込料金 加入者負担

02	東京

口座番号（右詰めにご記入ください）：0 0 1 5 0 － 4 － 9 8 4 2 0

金額：千 百 十 万 千 百 十 円 ※

料金：特殊取扱

加入者名：株式会社　新声社　DSB 15

通信欄

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
※					
			送料		円

払込人住所氏名 ※（郵便番号　）住所・氏名はフリガナをふってください

（電話番号　－　－　）

受付局日附印

裏面の注意事項をお読みください。（郵政省）

各票の※印欄は、払込人において記載してください。

切り取らないで郵便局にお出しください。

記載事項を訂正した場合は、その箇所に訂正印を押してください。

払込票兼受領証

口座番号：0 0 1 5 0 － 4　通常払込料金加入者負担

右詰めにご記入ください：9 8 4 2 0

加入者名：株式会社新声社　DSB 15

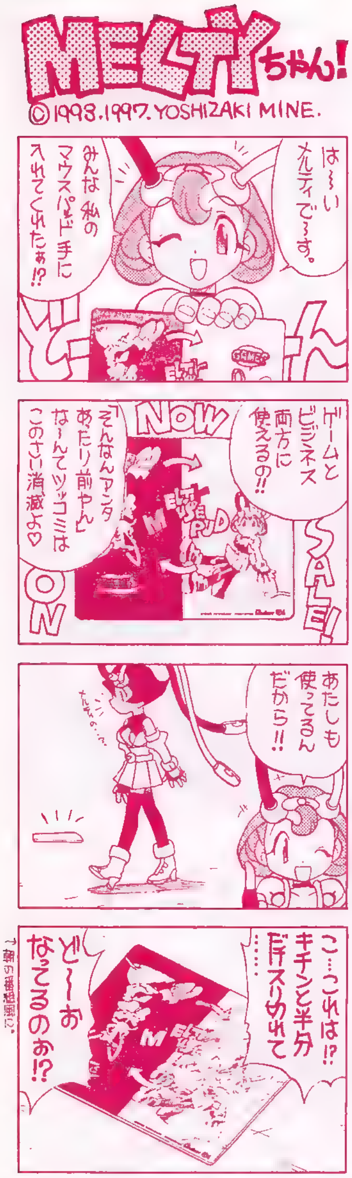
金額：千 百 十 万 千 百 十 円 ※

払込人住所氏名 ※

料金（消費税込み）　円

特殊取扱

受付局日附印



発進直前!第9のゲ屋大阪梅田店

天下一ゲーマーの店 ゲ屋瓦版

ほえほえ。メルティです。今梅田店でなまら忙しいの。でもがんばっていいお店にするからご期待よろしくビビキ。

「KOF・Gコミック発売記念!!鷹岬諒先生サイン会だー!!」

コミゲで大人気連載中の「ザ・キングオブファイターG」の単行本第2巻が9月25日に発売予定されているのを記念して、鷹岬諒先生のサイン会を開催します。

9/23(火) 仙台店
9/27(土) 名古屋名駅店
9/28(日) 大阪梅田店

仙台・名古屋は午後2時より、梅田店は午後2時半より開始します。サイン会への参加方法は簡単至極!コミックスを買ってください。それでOKです。詳しいことは、P133の広告、またはマルゲ屋各店までね。

「V・セイヴァー全国大会、マルゲ屋代表決定戦」

9/23〜10/4の期間中、マルゲ屋各店でゲーメスト杯争奪V・セイヴァー大会予選を開催します。各店の日程は下のイベントスケジュールで確認してね。また、V・セイヴァー2もイチ早く入荷!!。早速ゲーム大会を行う予定です。期待して待ちわびて!!

マルゲ屋独占販売!!八神庵イラスト集&ワンダフリャカプコン

この秋話題の2冊をマルゲ屋でゲーット。豪華絢爛の執筆陣による話題作「ワンダフリャカプコン」9/20発売予定の、夏元先生をはじめ、諸先生方の美麗画満載「八神庵イラスト集」どちらも見逃せない!!

※ワンダフリャカプコンは数に限りがあります。お早めにお求め下さい。

「マルゲ屋大阪梅田店9/27(土)堂々オープン」

お詫び 前号の瓦板で、梅田店オープンイベントに関する内容が間違えておりました。謹んでお詫び申し上げます。

今度のマルゲ屋は、同人誌を大きくフィーチャー。いきなり鷹岬先生、山本まるみ先生、G-ヒロコウ先生のサイン会をやっちゃいます。詳しくはP133の情報を見てね!!

「マルゲ屋神戸三宮店にてデュエルスペース設置」

いまだ絶大な人気を誇り続けるMTG。でもそのプレイをするスペースはあまりないよね。そこで神戸三宮店では、他人同士でも気軽にデュエルをしてもらえる空間を提供してます。条件は簡単!神戸店でMTGを購入して、遊ばしてチョー、と店員に言ってくださるだけでOK!腕に覚えのある人もない人も楽しく遊んでね!!青緑サイコー!プセ〜。

「同人誌サークル大募集中です」

全国マルゲ屋では、同人誌を委託してくださるサークルを大募集中!各店の同人誌担当、又はマルゲ屋本部(担当・高井)まで気軽に連絡してね。あなたの本を全国にお届け致します。

	神保町	池袋	荻窪	名古屋
9/14	KOF97大会	X-MEN vs SF大会	パラッパラッパー大会	KOF97大会
9/15		V・ハンター大会	KOF97大会	KOF97シングルス大会
9/20	マーヴル vs SF大会	エクスチェンジャー大会	鉄拳3ビデオ解説	
9/21	グルーヴオンファイト大会	鉄拳3ビデオ解説	スパ2X大会	鉄拳3木人大会
9/23	V・セイヴァー予選大会	KOF97大会	マーヴル vs SF大会	V・セイヴァー予選大会
9/27	V・セイヴァー2大会	スパ2X大会	V・セイヴァー2大会	鷹岬諒先生KOF'Gサイン会
9/28	鉄拳3木人大会	V・セイヴァー2大会	V・セイヴァー予選大会	

10/15号 ゲームイベント優先券

	札幌	仙台	大阪上六	神戸	梅田
9/14			V・セイヴァー女キャラ大会	マーヴル vs SF大会	
9/15	PS版サイキックフォース大会	KOF97大会			
9/20				鉄拳3ビデオ解説	
9/21	ダビスタブリーダーズカップ	V・セイヴァー大会	鉄拳3ビデオ解説	サイバーボッツ大会	
9/23	ときメモ対戦とっかえ玉	鷹岬諒先生KOF'Gサイン会	V・セイヴァー予選大会	KOF97大会	
9/27		マーヴル vs SF大会		V・セイヴァー2大会	山本まるみ&G-ヒコロウ先生サイン会
9/28	ときメモ対戦ぱずる玉	V・セイヴァー予選大会	マーヴル vs SF大会	V・セイヴァー予選大会	鷹岬諒先生KOF'Gサイン会

ザ・イベント報告!



8/31に三宮店で行われた「中平正彦先生サイン会の様子。実に200人を超える盛況ぶりだったぞ!

ゲーメストプロデュースの店　ゲーメストハイスコア店の星となれ！　G－Model 神保町店

G-Model
シーモデル　カワラバン

瓦版

～新作ゲームの秋～
G-Model

☆『怒首領蜂オリジナルVer.』がG－Modelに来ていた！（8/29~8/31）世界にたった一枚しかない基板を入れるなんてさすがはゲーメストプロデュースのゲーセンだね。今回のように，ある日突然新作が入っていた！ なーんてことはこれからもあるかもね？ こいつはG－Modelから目が離せない。G－Modelに通い，ハイスコアを申請して，毎夜現れるメストライターをぎゃふんと言わそう！ ライターとのロイヤルロマンス♥におちるのも可。





▲『怒首領蜂オリジナルVer.』に見とれる少年少女たち。みんないい顔してるぜ。
◀店外モニター前にベンチがあるのだ。恋人たちよ，G－Modelでレッツ語らい。

ヴァンパイアセイバー大会予選

9月23日　14：00～

「ヴァンパイアセイヴァーでやるよ！」※受付は当日です

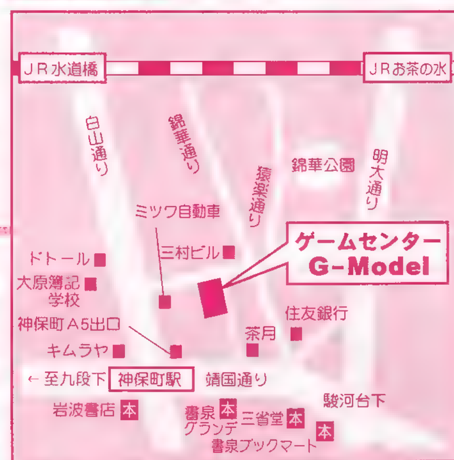
G－Model &マルゲ屋神保町店9月イベント

14日（日）	K.O.F'97大会
20日（土）	MSH vs SF大会
21日（日）	グルーブオンファイト
23日（火）	セイヴァー予選大会
27日（土）	セイヴァー2大会
28日（日）	鉄拳3木人限定大会

今月のライター台

ゲーメスト石井ぜんじ編集長選「ブレイウッド」「ダークシール」データイーストRPGアクションを特集しました。最近はカプコンの名作D&Dシリーズなどありますが、10年以上も前にクォータービューのRPG風アクションゲームがデータイーストから発売されています。今こそ斬新で意表をついたゲームを楽しみましょう。

★ニューゲーム入荷情報「ヴァンパイアセイヴァー2」9月25日より



〒101東京都千代田区神田神保町1－26

マヨイナシ
不迷
G－Modelへの道

神保町交差点を過ぎ靖国通りを迷っているキミ、茶月さん脇の路地を入ろう。直進すればG－Model&マルゲ屋神保町店だぞ。横道がいくつかあるけど、Go！ストレート！約束だ。



特設 怒涛（どとう）のインフォメーションコーナー

荻窪が一番輝いた日…。それは8月31日だったに違いない。

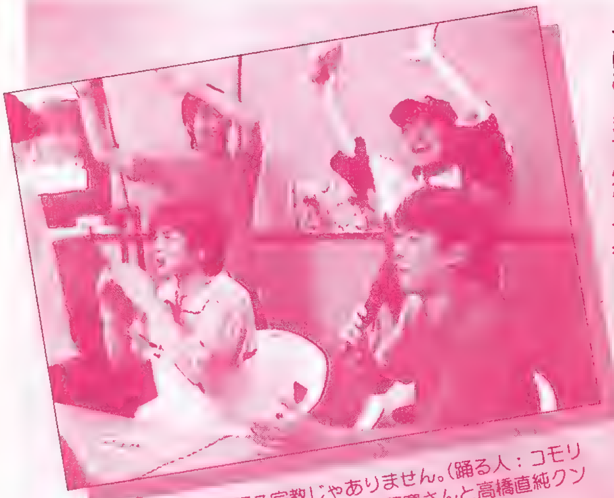
実はこの日、ラジオのTJでおなじみのマミ姉こと「小森まなみ」さんのファンイベント「コモリちゃん夏祭り」が、荻窪の杉並公会堂において開催されたのです。

予想はしてたけど立ち見が出るほどの大にぎわいで豪華ゲストの歌＆トークはもちろん、ラジオの公開録音もあったりして、会場はいやがうえにもヒィート・エェーンドッ！ぐっはぁ！…や、やるなオヌシ。貴様こそ…できるな?ってな感じでしたよ。

さらに驚くべきことに、イベントがはけた後、スペシャルユニット〝男同志（ナントンジー）〟の内藤寛さんと高橋直純クンがマルゲ屋荻窪店を訪れてサイン＆握手会を行ってくれたではありませんか。でもって予想外にマミ姉とやぎたんまでもが一緒に来てくれちゃったもんだから、夢空間マルゲ屋荻窪店は一瞬にして、イモ洗い空間になったといいます。

ミスター荻窪こと中村店長は興奮のあまり、金髪になってしまいました。

さて、マミ姉のイベントはこの後も北海道と九州で行われる予定。詳しく知りたい人は「LOVE FOR YOU」のページを見れ！…つーかラジオを聞け！



▲別に踊る宗教じゃありません。（踊る人：コモリちゃんとやぎたん）。内藤寛さんと高橋直純クンのサイン会なのです。



DODONPATI 怒首領蜂大会リポート

去る8月29日（金）マルゲ屋・神保町店にてサターン版『怒首領蜂』の大会が開催された。サターン版『怒首領蜂』と言えば、アーケード版を開発したCAVEが移植作業を行っていたり、もともとアーケード版がサターンのハードウェアをベースとしたST-V基板だっただけに、その完成度は保証モン。

大会は3分間にどれだけ高いスコアを出せるかというルールで行われたが、驚くべきは女性が2位に入賞するという結果である。

なお当日は発売元のアトラスさんのほか、CAVEさんの開発担当者の方などもいらっしゃっていたほか、世界で1枚しか存在しないオリジナルヴァージョン『怒首領蜂』のプレイが可能だったなど、好きな人にはたまらないイベントとなったのだ。

それから忘れちゃならぬ、この基板はサターン版『怒首領蜂』を購入し、ハイスコアコンテストで1位を取ると貰える賞品なので、プレイできなかったキミにもまだ可能性は残されているぞ！

追伸 イベントに参加して頂いた方々には、当社の不手際により開始時刻が遅れるなどのご迷惑をお掛けしました。この場をお借りしてお詫びさせて頂きます。

（第二編集部・岩井浩之）



◀急遽ゲストとして登場した、本誌『怒首領蜂』攻略担当のKMT

緊急速報！ AMショー会場で 鷹岬諒先生サイン会開催！

夏休みが終わって、はあ～って感じの人も多いと思いますがゲーム業界はまだまだイベント目白押し！

9月18日から4日間、開催までもうあとわずかの第35回アミューズメントマシンショー。ゲーメストの新声社ももちろんブースを出すぞ。ブースでは会場でしか手に入らない恒例のゲーメスト号外を刊行の他、ゲーメストの攻略本やコミックの販売、はたまたグッズの予約注文も大々的に行います。

そして今回は特別に「月刊コミックゲーメスト」で好評連載中の「ザ・キング・オブ・ファイターズG（ギガ）」のコミックス第2巻発売を記念して、作者の鷹岬諒先生のサイン会を行います。

■日時：9月20日（土）、21日（日）
両日とも午後1時から

■場所：東京ビッグサイト・アミューズメントマシンショー
新声社ブース（No.76）

★「ザ・キング・オブ・ファイターズG（ギガ）」のコミックス第2巻を当日お買い上げの方に先生が特製色紙にサインを入れてプレゼント！

ファンはもちろん、KOF好きも見逃せないね。



●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り「通販申込マニュアル」を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

DOHJIN'S CORNER

選評：APAPA

値段の話題。本来、同人誌の値段は、売り手が心から正当な値段と考えるなら、どんな値をつけようといいはずだ。しかし、高い値をつけることがステータスだと考えるなら間違っている。あなたの同人誌の値段の根拠は何か、ここで改めて聞きたい。当コーナーあてにお手紙ください。

投稿規定

☆伝言板も同人誌も、非常時連絡用の住所、氏名、電話番号、年齢、性別を、掲載しませんので必ず書いてきてください。ない場合は書類不備で没にします。どちらあての物も、10月30日発売号締め切りは9月20日、11月15日発売号締め切りは10月5日必着です。

☆同人誌は、必ず次に記す事項を書いた物を同封して本を送ってください。不備のものは、選考対象になりません。

①本のタイトル、判型、頁数。
②発行団体名と通販申込先。
③通販での値段（本の代金&送料）および送金方法。
④掲載希望号を左記の書式で。
（「11月15日発売号までに」）
⑤通販申込を受け付ける期間。
（例「売り切れるまで」）
⑥本のセールスポイント等の読者へのメッセージ（37文字以内）。

☆伝言板には会員募集や執筆者募集、イベント情報などをハガキサイズで『○月△日発売号までに掲載希望』と必ず表に書いて指定してください。

同人誌紹介

値段は送料込みです。

FIGHTERS 4　ミダス



藍RUらんど発行B5判オフ72頁表紙カラー。700円分の無記名小為替＋270円切手にて。

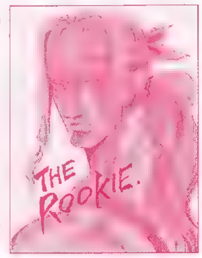
「長編の後編とギャグです」

京と庵を中心に、紅丸とレオナをからめてのシリアス。レオナを描く線がぎこちないのが難だが、キャラは動いているし、無駄な頁もなく、話も絵も高レベル、前編（80頁800円＋270円）と共に押さえておくのを勧めます。

（〒202 東京都保谷市本町4-9-3-36 藍まりと）

THE ROOKIE

B-COURAGE発行B5判オフ28頁表紙カラー。500円の無記名小為替＋190円切手にて。



「アレックス中心ストⅢギャグ本、ちょっと濃いです」

ワク線外の描き込みは、一見面白くても、作品の質を落とすのでやめよう。面白がらせようという意図が画面に表現できているのはよい。

（〒125 東京都葛飾区金町3-17-13 杉本朗）

VARIABL-CONTE



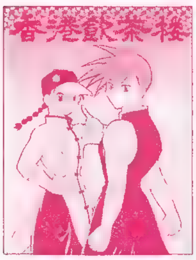
春巻不思議作戦発行A5判オフ44頁表紙2色。300円の無記名小為替＋240円切手にて。

「今さらのX VS SF本ですが気合はその分暴走してます♡」

Xメンキャラとカプコンゲームキャラが大量登場して大騒ぎ。キャラの説明がなかったりすることもあり、そこそこキャラを知っている人向け。

（〒189 東京都東村山市秋津町5-18-36-206 直井徹）

香港飲茶楼



LANDSCAPE発行A5判20頁オフ表紙2色。200円の無記名小為替＋130円切手にて。

「バカやってるように見えて実はちゃんとお互いの事を考えている兄弟本です」

ギャグ&シリアス。ファンでない人を楽しませるパワーに欠けるが、兄弟ファンには喜んでもらえるだろう。

（〒444 愛知県岡崎市上地2-46-1 村岡真由美）

長いナイフの夜



ウゴウゴ・ルーガ発行A5判オフ74頁箔押。600円の無記名小為替＋240円切手にて。

「ウォン×プラド、同人誌に寛容なタイトーさんも泣いて逃げ出す内容目指して玉砕」

破滅へ向かうプラドと、それをも利用するウォン。㋳シーンに強い抵抗がなければ男性でもOK。㋳としても、人格分裂ネタとしても読める。

（〒335 埼玉県蕨市南町1-16-3 井口文校）

GUARAN DO?



無頼庵発行A4判オフ80頁表紙3色。800円の無記名小為替＋390円切手にて。

「女の子が少ないですが、丈と黒沢の多いギャグ本です」

優作♡→黒沢と、拳の登場が多いラスプロ本、数冊のコピー本をリメイクしてまとめた本ということで、多い頁を無駄に費やしていない。

（〒180 東京都武蔵野市境南町2-8-17-702 井上ゆか）

ヒゲとハゲ IMMORTAL



ぬるペインタ発行A5判オフ92頁表紙カラー。600円の無記名小為替＋270円切手にて。

「プレイヤーキャラメインのD&D本、わりと自信作なのです」

ギャグメイン。ギャグが中途半端で、かつD&Dのゲーム展開が頭に入っている人向きになってしまっているが、シリアスは単品でも読める。

（〒241 神奈川県横浜市旭区若葉台1-8-2-14 八戸謙）

EVER GREEN



CRYSTAL PLANET発行B6判オフ32頁表紙カラー。400円分の無記名小為替＋190円切手にて。

「エンディングのイメージのシリアスまんが中心です」

背景の画力不足、パストアップ多用が弱点だが、キャラはかわいく描けている。エンディングに不満のある人は、補完できる可能性アリ。

（〒183 東京都府中市八幡町3-2-1 杉山方G係）

BLIZZARD



ドラゴンダンサーズ発行B5判56頁表紙2色。600円の無記名小為替＋240円切手にて。

「晶×ジャッキー合同誌二冊の再録本。夢見る乙女の男気溢れる（泣笑）一冊です」

㋳シーン率が9割を超える本、㋳シーンでのやりとりを楽しむ大人の女性へ。18禁。

（〒187 東京都小平市上水本町2-16-8 吉野雅子）

RIKOHRAN♡MANIAX



PONPALAS発行A4判オフ32頁カラーカバー。1000円の無記名小為替にて。

「紅蘭本です。すみれ×紅蘭、アイリス×紅蘭」

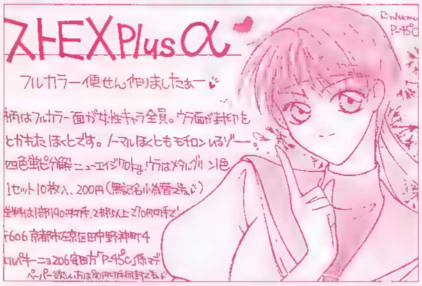
ボリューム不足の感はあるが、きちんとうまくてH。18禁。

（〒814 福岡県福岡市早良区原8-35-3 川上方「R・M」）

●8月30日号掲載の『SAD on DEATH』の申込住所に間違いがありました。
住所中に「5－4－11」とありますが「5－14－11」でした。申し訳ありません。

●掲載されたサークルおよび個人に手紙を出して、1ヵ月以上も返事がない場合、郵便事故などが考えられますので、再度手紙を出すことをお薦めします。

伝言板







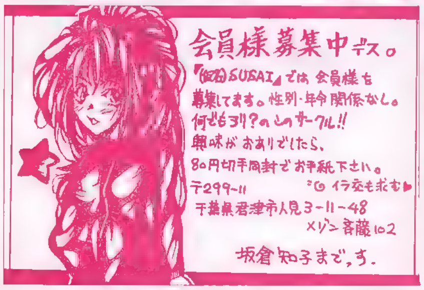












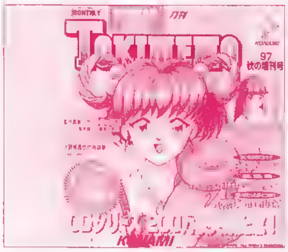


創藝体って便利だよね！

WORKS THE MOMENT DISC BOX

今号の新作情報

月刊ときめきメモリアル'97 秋の増刊号



9月26日発売

コナミ（キングレコード）
CD：KICA-7792～3
価格：￥3568（税込み）

3月に発売された「春の増刊号」以来のシリーズが秋にも発売される！ときメモキャラ総出演による歌、DJ、ドラマ等を収録した2枚組！これだけでもときメモファンはたまらないのにさらに今回、ときメモ関連CD売り上げ枚数200万枚突破記念としてスペシャルプレゼント大会も企画！その応募方法はもちろん今回紹介のCDの中にある！さあ買って応募券を貼ってプレゼントを当てちゃおう！

サイトロン1500シリーズ コットン2



9月19日発売

ポニーキャニオン
CD：PCCB-00278
価格：￥1529（税込み）

魔法を使うかわいい女の子のキャラクターが主人公の横スクロールシューティングゲーム「コットン」が登場して6年余り、ついにその「2」が発売される。今回の「2」も同じく横スクロールシューティング。さらにパワーアップ！もちろんサウンドもだ！ゲームの発売を待たずしてVGMが出るこの展開！しっかり耳に残るぐらい聴き込んでプレイに望みたい。ちなみにボイスもバッチリ収録されている。

マーヴルスーパーヒーローズ vs.ストリートファイター



9月19日発売

ファーストスマイルエンタテインメント
CD：FSCA-10017
価格：￥2548（税込み）

NTV系バラエティ番組「とんねるずの生でダラダラいかせて!!」で話題となった木梨憲太郎画伯の新キャラクター「憲磨呂」が登場するカプコンの対戦格闘ゲームのCDが発売される。このCDはオリジナルのVGMを収録しているもので、ゲーム内で使用されている60曲余りの中から40曲余りをピックアップして収録！さらにカプコンサウンドチームがアレンジした1曲も収録されている！



ずるずる

［ NZ（ニュージーランド） スキー報告'97 Vol.2 ］
今年のNZツアーのため、冬の間気合いを入れて（背骨骨折したけど…）練習して上達した（はず）なので去年よりは…と思っていたら、さらに感覚が良くなっていたせいか、欠点ばかり目についてしまった。うーむ、いつになったら気持ちよく滑れるのだろうと思いつつ来年へ向け、活動開始！

TOP10 8/1～8/15㋘屋東京店集計分

	順位	前回	ポイント	タイトル	発売元	商品番号	価格
CD BEST10	1	–	148	G-DARIUS	TA	ZTTL-14	￥2429
	2	–	140	ザ・キング・オブ・ファイターズ 97	PC	PCCB-273	￥1748
	3	–	135	ヴァンパイアセイヴァー	VI	VICL-60098	￥3100
	4	–	120	Iravati/林原めぐみ	KR	KICS-640	￥2857
	5	–	98	センチメンタルグラフィティ 山本るりか	NA	NACG-1010	￥1456
	5	–	98	センチメンタルグラフィティ 遠藤晶	NA	NACG-1012	￥1456
	7	–	60	センチメンタルグラフィティ 七瀬優	NA	NACG-1011	￥1456
	8	–	51	悠久幻想曲ドラマCD	PC	PCCB-272	￥2427
	9	6	45	DARIUSZ外伝THE LAST LISS	TA	ZTTL-13	￥2429
	10	8	32	悠久幻想曲	PC	PCCB-270	￥2427
ビデオ BEST10	1	–	150	鉄拳3 Act.1	SS	GV-35	￥5800
	2	1	120	バトルガレッガ	SS	GV-27	￥5800
	3	2	92	ストリートファイター III	SS	GV-36	￥4800
	4	8	74	マーヴルスーパーヒーローズ	SS	GV-23	￥4800
	4	3	74	レイストーム	SS	GV-30	￥5800
	6	4	61	X-MEMvsストリートファイター	SS	GV-31	￥5800
	6	4	61	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	SS	GV-34	￥4800
	8	–	45	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	SS	GV-32	￥4800
	8	4	45	リアルバウト餓狼伝説	SS	GV-24	￥4800
	8	–	45	バーチャファイター3 疾風の章	TC	TYVY-5013	￥4900

PC:ポニーキャニオン KR:キングレコード VE:ビクターエンタテインメント
SS:新声社 TE:東芝EMI RE:メディアレモラス TA:タイトー
CR:コロムビアレコード BM:BMGビクター NA:NECアベニュー

CD&ビデオ トップ10

CD編

来ました「Gダライアス」ちょっと危なかったけど、今、旬の格ゲーを抑えてのトップは立派！やっぱりこうでなくっちゃあタイトーシューティングものはね！

2、3位もまた激戦！新しいほうが上にいる?と考えていいのかなこれは。

ビデオ編

今年最強のビデオタイトルといってもいいバトルガレッガが1位から転落！1位になったのは鉄拳3だ！

3位はそれほど変動がない。まだがんばっているレイフォースもまたさすが。近々新しいシューティングビデオが出るらしいが…いかに！

今号のオススメタイトル



CDドラマ
オヤマ！菊之助
キングレコード
9月26日発売
定価：3059円（税込）
商品番号：KICA-1199

秋田書店から出ている週間少年チャンピオンに連載されている「オヤマ！菊之助」のCDドラマが発売される！伝統を重んじる名門女子校に歌舞伎の女形修行として1人の男子が入校！女子校に男1人というこのシチュエーション！男だったらこんな風なの体験したい！（私らの業界女の子少ないからね！マジで）そんなストーリーをCDドラマ他！オリジナルのストーリーで展開されるぞ！

●3年ぶりのZUNTATAライブ！

タイトー自らレコードレーベルを作り、ZUNTATAミュージックがノリにノっている今、聞いてびっくりなんと3年ぶりになるライブが8月31日行われた。

曲目は最近のもの、レイストーム、Gダライアスなどからオールドもののダライアス、ニンジャウォーリアーズまでを演奏！会場はもうそりゃあノリノリでした！

「DOT PLACE No.15」

出題:APAPA

縦のカギ（上の数字、左の列から順に）

列	数字
1	13 2
2	4 5 5
3	5 3 8
4	7 2 2 7
5	9 2 3 5 2
6	9 4 5 1
7	9 2 5 1
8	9 3 5 1
9	3 9 5 1
10	3 2 9 5 3
11	1 3 7 5 1
12	1 4 6 5 3
13	1 6 5 1
14	1 1 1 4 5 1
15	1 7 2 1 5 3
16	1 7 5 5 1
17	2 7 5 5 2
18	2 2 1 2 1 5 1
19	2 4 5 5 1
20	2 5 8
21	3 2 1 7
22	3 6 6
23	3 4 8
24	4 1 1
25	1 1 2 1 1 4 4
26	6 1 2 1 4 4
27	6 1 4 1 1 1 1
28	1 4 1 2 2 1 2
29	5 4 1 4 1 1 1
30	5 1 3 1

横のカギ（左の数字、上の行から順に）

行	数字
1	14 2
2	7 3 6
3	8 2 2 2
4	7 6 2 2 2
5	7 4 4 2 2 2
6	8 4 3 1 2 3 2
7	8 3 3 1 2
8	1 6 2 3 1 2 3
9	1 6 1 3 1 2 4
10	1 2 5 2 2
11	1 3 3 2
12	1 4 10
13	12 10
14	12 1 2 2 2 4
15	3 1 5 1 2 2 1 1 1
16	2 2 4 8 1 2
17	2 1 3 2 2 1
18	1 2 4 1
19	2 1 2
20	2 9
21	23
22	23 2 2
23	22 4 1
24	22 2
25	20 5
26	2 2
27	2 4 2
28	13 4
29	1 1 1 2 2
30	1 1 1 2

今回のキャラはあまりかわいくないかも。いや待て、けっこうかわいい〜って人もいるかもしれないぞ〜。なかなかケナゲな奴だし。

【解き方】

次の3つのルールに従って、マスを塗りつぶしてほしい。

①マスの上と左に書かれている数字は、その列内で塗るべき、連続したマスの数を示している。

②一列に複数の数字がある場合、塗るべきマスの順番も、数字の順番通りになる。

③一列に複数の数字がある場合、それぞれの数字の示す塗ったマス同士は、1マス以上開いていなければいけない。

そうしてすべての数字の指示するマスを塗ったら、絵が浮きだしたはずだ。そこで、今回答えてもらうのは、そこに描かれている「キャラ名」だ。

解く順序としては、まず、必ず塗ることになるマスを探して塗り潰し、また、必ず塗らないマスには×印などを書き込む、というのを繰り返していけばいい。

例えば、下から7列目。左から22マス、それから2マス塗るわけだから、左から5マス目〜22マス目は必ず塗ることになるわけだ。

解答がでたら、官製葉書に書き込んで、住所、氏名、年齢、性別を記入のうえ、9月30日必着で、〒101 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社 ゲーメスト編集部『ドットプレイスNo.15』係あてに送ってほしい。

正解者の中から、韓信匍匐（かんしんほふく）を実践する5名を選んで「豪華な粗品」を送りましょう。ハガキイラストは当選落選には関係ないぞ。

難易度アンケートも継続実施中。上からベリーハード、ハード、ノーマル、イージー、ベリーイージーの5段階で回答を。それじゃ、足元をしっかり見て解くのだっ!!

当選者発表

前回の『点置き』No.14の正解者難易度アンケートは、VH3%・H37%・N33%・E21%・VE6%と、ハードからイージーまで広がりました。人によって印象が違うってことで、完成は難しいけど、解答は簡単に出るからかな？ 最後に口のあたりを塗ることになるけど、カンでやってると、まずハマること請け合いな問題でした。

さて、キャラ当てクイズは、マジカルもうぢゃこと『マネーアイドルエクスチェンジャー』の『エクスチェンジャー』As『三越さくら』ちゃんでした〜。

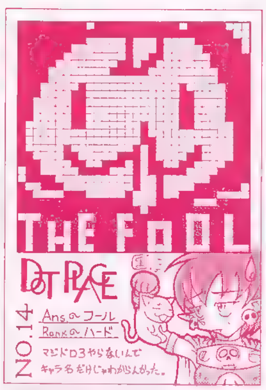
※当選者※

富樫雄二君（東京都）
高橋秀多君（埼玉県）
川口卓郎君（愛知県）
米次夕香さん（鹿児島県）
PN 北村麻起さん（宮城県）

以上5名。おめでと〜ってわけで、お返事コーナーに突入〜♪

藤木亮君、好きになれる自分を作るのも自分の責任。森崎大策君、勘で書き入れてはいけないって言ってるのにもー。必ず理詰めで解けるように作ってるんだから。鈴木康之君、パズル本の2冊目の出版希望なら、アンケートハガキにでも書いてほしいにょー。神宮亭彰五君、続けていることから得るものがあること。ますのすし君、魅力的な線を引けるように努力しよう。緒方武志君、ドットプレイスは頭脳よりも絵心のほうが必要だけどね。えすとれらす君、絵から先にできたのなら、勘で書き込んでしまったというコトだ、いかんぞ。平平平平君、では、おっとり刀でとか、流れに竿したりとかも考えんとね。XCT君、揺れる揺れないと言やぁそりゃぁ……。ってところで、今号はここまで。それではまた次回のこのコーナーでお会いいたしましょ〜♪

今月の残念賞



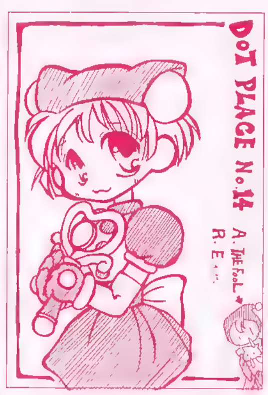
長縄裕司君（東京都）⑫
これが正解パターンだにょ〜。ネコは入らなかったんだにょ〜。



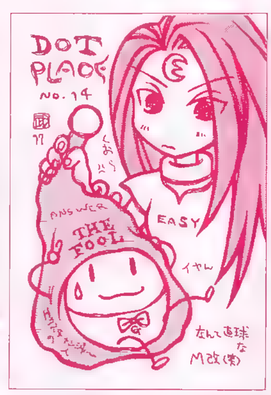
PN S・REM君（大阪府）⑫
今回のキャラ当てクイズその1。遊園地で大冒険の彼は誰でしょ〜。



PN でんどごう君（神奈川県）⑫
キャラ当てその2。一番難しいかも。背景もヒントにすべ〜し。



PN 水野架那さん（北海道）⑫
キャラ当てその3。なぜだか今回はキャラ当て特集になりました。



PN 武術師さすけさん（福岡県）⑫
今回のM改。そーだ、この際だから何のコスプレか当ててくれい。

今年の秋？やっぱりスポーツだよね！



小森まなみの素敵にLove For You
ゲーメストプリゼンツ

八木田真樹プロフィール
4月14日生まれ　血液型O型　福岡県北九州市出身
趣味：イラストを描くこと、ゲーム全般

とうとう夏も終わっちゃったね。みんなの夏休みはどうだった？イベントとか海とか行って、楽しい思いで作れたかなぁ？イベントと言えば、8月16日に名古屋で行われた「コモリちゃん夏祭り」！残念ながら、私はAbout Sistersとして行けなかったんだけど、そのぶん有明でアスキーの企業ブースの「パワードール2」のキャンペーンガールとして行ってきたよ！
この「パワードール2」で、私はマフィル・ハティという、いわゆるオトナの女性の役をもらったのだけど、それがまたスゴク大変だったよ～（泣）。マフィルが「軍人さん」だってことは前から聞いていたんだけど、台本を見たとたん、うぉっ、漢字がスゴイ！どのくらいスゴイかって言うと、「多い！読みにくい！舌が回らない！」の三拍子！これはちと辛かったけど、ここで私がくじけてしまったら、もうマフィル・ハティというキャラクターに命を吹き込んであげることができなくなってしまう…。「これじゃダメだぁ～」と思って、一生懸命声を入れてきたよ。
マフィル・ハティと私は、まったく別次元の時を過ごしてきたはずなのに、数時間という短い間だけど実際にマフィル・ハティになって、一人の強い女性の人生を過ごしたような…。そんな気がしたよ。それが声優という仕事の良いところなのかな、なんてあらためて実感したりして、すごく充実した数時間だったよ！
「パワードール2」は10月末頃発売らしいので、頑張ってマフィルをつかって欲しいです♡
アスキーの人いわく、キャラクター目当てで気軽に買って、気軽にプレイしちゃうと、痛い目にあっちゃうよ、とのこと。なんだか難しいみたいだよ。でも、私もスゴクがんばったから、マフィルでプレイしてね。そして、感想をぜひラジオに送ってほしいな。ラジオってダイレクトにみんなの声を聞くことができるから、すごく好き！だからみんなの声をもっともっと聞かせてください！
楽しみに待ってまーす♡

■パワードール2
プレイステーション用シナリオシミュレーションゲーム
10月発売予定／予価6,800円（税別）



やぎたんからのお便りイラスト

放送局はご覧のとおり！文化放送をキーステーションに、北は北海道から南は九州まで、全国規模で聴くことができます！

放送局＆放送時間
(東京) 文化放送・QR　毎週金曜26：00～[illegible]：30
(大阪) 朝日放送・ABC　毎週金曜25：10～[illegible]：40
(名古屋) 東海ラジオ・SF　毎週金曜23：3[illegible]～24：00
(博多) 九州朝日放送・KBC　毎週[illegible]24[illegible]：30
(札幌) STVラジオ　毎週日曜23：30～24[illegible]
(仙台) 東北放送・TBC　毎週金曜23：00～[illegible]：30
(山形) 山形放送　毎週木曜23：00～23[illegible]
(福井) 福井放送　毎週[illegible]23：00～23[illegible]
※山形放送、福井放送は他の6局とはCMが異なります。

ハガキの宛先は
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
「小森まなみの素敵にLove For You」係まで

CAPCOM 岡本吉起の福まるふくコーナー



Profile
本名／岡本吉起（おかもとよしき）
生年月日／昭和36年6月10日生
仕事／株式会社 カプコンの開発本部長、常務取締役。同社のアーケードとコンシューマ、両方の開発の方向性を決める。いくら肩書きがついても、会社にはやっぱり短パンとTシャツで出勤する男。

Yoshiki OKAMOTO Presents MARU-FUKU Corner

ども、岡本です。今度もまた、映画の話をしましょう。いや、別に話題がないわけじゃないけど、ネタが古くなりすぎないうちに、とか、そーゆー問題があるもんで。

思い返せば去年の冬から今年の春に、宇宙人の映画が続きましたなあ。具体的に言うと、『インデペンデンス・デイ』と『マーズ・アタック！』ね。宣伝なんかでは、テレビの『Xファイル』からの流れが、とか、ロズウェル事件が、とか色々言ってましたが、映画自体は、どっちもそんなスカしたもんじゃありません。悪い宇宙人が空飛ぶ円盤に乗って攻めてくるっていう、四〇年ぐらい前のアホなアメリカSF映画の焼き直し。『ID4』はそれを正面から取り上げて、『マーズ』はギャグにしてるっていう、それだけの話です。

でも、SF・ホラー系の怪物映画の場合、このテの焼き直しってのは、別に最近始まったもんじゃありませんよ。コッポラの『ドラキュラ』や『フランケンシュタイン』、ジャック・ニコルソンの『ウルフ』なんかから、ずっと続いてる動きです。夏休みにやった『ロスト・ワールド』は、タイトルからして大昔の恐竜映画そのまんまだしね。その前にも、八〇年前後に『ハウリング』とかが売れたし、もっと前、六〇年の前後には『吸血鬼ドラキュラ』なんぞの焼き直しブームが起こってるわけで、狼男やドラキュラ、フランケンシュタインをネタにした映画の世界的成功例は、一九三〇年代までさかのぼれます。作られたってだけなら、もっと古いのもある。こうやって何回も焼き直される怪物映画には、時代を超えて生き続ける、なんか普遍的な要素があるんでしょう。

で、そういう普遍的なバケモノを使って、版権料も払わず、版権元のチェックもなしにオイシイところをかっさらおう、ってムシのいい話が、カプコンの『ヴァンパイア』シリーズなわけですな。自分で言っててもエライゲスな商売みたいに聞こえるけど、これもまた、キャラクターの王道ってもんです。ディズニーなんぞ、人類共有の財産である昔話を、タダでガンガン自分ちの商売に使ってるでしょ。要はその新作に、新しいスタンダードを定着させるだけの力があるかどうかで、それがなければタダのパクリ、ちゃんとできてりゃオッケーなわけね。

もちろん、ウチのスタッフは新しいスタンダードを作ろうと、鼻水垂らしてがんばりました。おかげでホラ、こーやって続編がポコポコ出せてる。『ヴァンパイア・セイヴァー』の場合、シリーズも三作目ってことで、メジャーでなおかつゲームに使えそうなバケモノはあんまり残ってなかったんですが、ネタの捜索範囲を映画以外にも広げて乗り切りました。『ハンター』までのキャラは、前からある有名ネタに新しい個性を与える、みたいな感じだったんだけど、今度は大げさに言えば、新しい有名ネタをここから創る、ってな気持ちでしょうか。で、ホントにコドモ淫魔やら学ラン魔王やらが有名になって、映画ができたら嬉しいんだけどなあ。その前に、半魚人とかミイラの新作映画も欲しいか。

福 YOSHIKI OKAMOTO PRESENTS

さて、そんなわけでプレゼント。好評稼働中の『ヴァンパイア・セイヴァー』にちなんで…と言いたかったけど、適当なモノがなかったんで、アメリカ出張で買ってきたアメコミや映画のオモチャを、三～四点ずつのセットで、二名の読者さんにあげちゃいましょう。AKIMANほか、カプコン社員のサイン入りでね。ご感想や話題のリクエストなんかといっしょに、次の宛先まで、ドカドカ葉書ちょーだい！



〒101 東京都千代田区神田神保町 1-26
新声社 ゲーメスト編集部
「岡本吉起のまるふくコーナー
10/15号アメコミ＆映画グッズプレゼント」係

ゲームは対戦だけではない！
キャサ夫のDONKAGAN？どんな感じ

最近のオレの内部的に流行っている（マイブーム）タイトルを紹介しましょう。

この頃、街へ出てゲームセンターへ入っても"対戦相手がいない"という状況が多い（ていうか、平日の真っ昼間にいっても普通はいない）。
ということで、男女問わず1人でも簡単に楽しめるゲームを探してみました。そんなゲームを今回は紹介させてもらうことにしましょう。ゲームタイトルは2つ、ガンシューティングとパズルものです。

2000ジュエルからが勝負!! コラムス'97

落ちもの系パズルゲームとしても代表的な「コラムス'97」今現在存在するゲームセンターならば、必ずといってもいいほど置いてあり、中年男性から20代前半の女性、またはカップルなどのプレイヤーが多く、人気の高いゲームだ。
ゲームシステムとしては、何種類かある宝石が3つで1組みとなって、画面上から落ちてくる。その宝石の形が合ったものを3つ縦、横、斜めのいずれかにそれえれば消すことができ、積み上がっていく宝石をなくすのだ。連鎖などを組むことも可能なパズルで、運、知恵などがかなり問われるゲームでもある。
コラムスというゲーム自体は、テトリスのあとに元祖が発売されていて、それから月日が経ち、新たに'97というタイトルを題し発売されたのだ。
元祖となるコラムスも非常に人気が高く、一般人からマニアまでLv295、9千999万9千999点というスコア上カンストが続出したものだ。本当にうまいプレイヤーになると、はじめから最後まで約7時間ずっと片手でプレイをするというつわものも存在した。

コラムス'97も理論上ではLv、ジュエルともにカンストが可能。しかし、元祖コラムスはオレ自身もカンストしたが、'97はオレは無理。
元祖は一定のレベルを達すると、その早さでひたすら永遠ゲームが続くのだが、'97の場合はちと違う。といのも、ジュエル2000間近になるまでも結構な早さで宝石が落ちてきてキツイというのに、2000になると一気にスピードが落ち「コングラッチネイション」と褒められ、魔法石が5つ振ってきて全消しができる。が、ここからが尋常ではないのだ！
一気に雰囲気も一転。曲がコラムステーマからベートーベンの第九になり、チャーチャーチャーラーラララ…てな感じでノリノリに。でも宝石の落下スピードは鬼!!恐らくそこにたどり着くまでの倍の早さで降ってくるでしょう。さらにムカツクのが、宝石の固まりが早いのなんの！たいていの人なら一瞬で終われます。
でも、いるんですよ。こんなゲームでも終わらない人が…。話によると、曲が変わってから1時間はプレイしていたとか…。はっきりいって尊敬もんです。カッコイイですよ。オレも尊敬されたくて最近やってます。

映画にはない迫力を体感！ロストワールド

セガ直営店、または大型アミューズスポットへ行けば必ず見掛けるのが映画とほぼ同時に発売された「ロストワールド」だ。ザ・ハウス・オブ・ザ・デッドに続くセガのガンシューティング。これが超お薦め！

ゲーム自体はごくごく普通のガンシューティング。しかし、迫力、雰囲気、演出など今までない感覚を体感できるんです。T・REXに終われる場面なんかは顔がマジになってしまうでしょう。銃はハンドガンを使用、もちろん「リロード（弾補充）」はあり。このゲームに関してうれしいのは、なんといっても座ってプレイ（DXのみ）をできるほか、密室になれること（でも後ろはガラス張りなので室内は見え見え）。だから音響による迫力も満点だし、カップルプレイならもうウハウハ…。
ゲーマーにとっても嬉しい点は、ガンシューではありがちな手の疲労、これを極力なくそうと考えてくれたリロードシステム。通常リロード時画面外に向かってトリガーを引かなくてはいけないのに、銃口を画面外へ向けただけでリロードができちゃうのだ。ガンシューマニアにはたまらない親切設計だと思う（故障が多いけど）。
まあ、見掛けたら1人でも2人でも一度プレイしてみてください。



これで恋人探しはいかが?

最後にロストワールドをプレイするにあたっての助言を少々。
恐らく一番難しいポイントとなるのは、1面「エリマキトカゲ地帯（1面後半T・REX手前）」になるハズ。一気にトカゲが5匹くらい出現し、撃ち消すことができない攻撃をしてくる。つまり、攻撃されると対処のしようがないワケだ。
ここは、できるだけ画面奥にいるトカゲを狙い、さらに頭を撃ってやろう。すると、画面手前にいるトカゲがその事態に反応し、後ろを向く。このスキにトカゲを一掃してしまうのだ。



このエリマキトカゲ地帯でノーダメージならば一人前だ。

トカゲの一番キツイ場面はトカゲ対面時なので、そこを越えたあとから出現するトカゲは問題ないだろう。
あ、そうそう、この間オレの昔からのベストパートナーと2人同時プレイをしたところ、なんと相性度が99・09パーセントでした。これをこえるほどのパートナーがいたらぜひご一報を。

キャサ夫のオレの一カ月ってこんな感じ!!

突然だけどー、ゲーマーやってて良かったと思うのは、やっぱり仕事で海外に行く話が来ちゃったりしたときなのよね。なんか自慢っぽいけど、ボクなんかも海外のCMに出演しちゃったりしてんの。こないだはー、リオデジャネイロってとこに行って来てみたりしてー。そんなわけで、ゲームをやってるとこんな良いこともたまにはあるので、みんなも思いっきりゲームしましょうね！

9月20日（土）
AMショー　セガブース
もしかしたらいるかも…

9月21日（日）
川中島アミュージアム
長野市川中島町今井字薬師堂1816-1
0262-86-2693
VF3　百人組み手
共演者：柏ジェフリー

9月28日（日）16時～
アミューズメントプラザKID，S
埼玉県草加市高砂2-17-32
0489-22-3775
VF3対戦
共演者：ちゃっきー

次号にて、キャサ夫のブラジル土産を抽選で3名サマにプレゼントしちゃうぞ！　詳しくは9／30発売のゲーメストを待っててね!!

今回の DUST OF HUMAN



ライターネーム
石井ぜんじ
スコアネーム
ECM-ZENJI
本名
ヒミツ
出身
神奈川県小田原市
好きな作家
平井和正・栗本薫
グレッグ・ベア
好きな作曲家
ショパン
ムソルグスキー
好きなラーメン店
げんこつ家・田丸
今はまってるマンガ
SEED

先生お願いします。

あなた、人間やめますか？ゲームやめますか…？

DUST OF HUMAN えっ!?

それがたとえゲームでもマジメにやってればどうにかなるもんです

プロジェクトDOH

石井ぜんじ ～グログロ時代にハマッたゲームリスト～

1980年	1985年（大学2年）
スペースパニック	イーアルカンフー
サスケVSコマンダ	インディージョーンズ
1981年	ASO
ストラテジーX	エキサイティングアワー
五目並べ	アグゼドエグゼス
ボスコニアン	ツインビー
1982年（高3～浪人時代）	ガントレット
ゼビウス	ギャラクティックウォリアーズ
マッピー	ファイナーライザー
ブーヤン	グラディウス
ペンゴ	魔界村
1983年（大学時代～大学1年）	グリーンベレー
エレベーターアクション	スターラスター
ザ・ビッグプロレスリング	青春スキャンダル
ジャイラス	セクションZ
スタージャッカー	戦場の狼
TX－1	T．A．N．K
10ヤードファイト	テディボーイブルース
ハイパーオリンピック	忍者プリンセス
パンチアウト	ハル21
ポールポジションII	ピットフォールII
レグルス	ブギーマナー
1984年（大学1年～2年）	1986年（プー太郎～ゲーメストライター）
アウターゾーン	アウトラン
バルガス	アルゴスの戦士
ソンソン	イシターの復活
ギャプラス	WEC　ル・マン24
バックランド	奇々怪界
ドルアーガの塔	闘いの挽歌
グロブダー	ザインドスリーナ
ザビガ	サンダーセプター
スーパーバスケットボール	サラマンダ
スーパーパンチアウト	スラップファイト
スターフォース	サイドアーム
ドラゴンバスター	トイポップ
メトロクロス	バブルボブル
モトス	ダライアス
忍者くん魔城の冒険	バベルの塔
VSテニス	バルトリック
バスター	ファンタジーゾーン
バットランズ	ブレイウッド
ペーパーボーイ	ホッピングマッピー
ぺったんピュー	ミスター五右衛門
マーブルマッドネス	

ゲームで遊ぶのに勇気が求められた頃

僕がゲームにハマリ始めたのは、高校3年の頃である。その頃は、ゲーム全般に対する社会の認知度は非常に低かった。ゲームをやる奴＝不良という見方が一般的だったし、ゲームに熱中する人は少し変人で、アウトサイダー、異端者としてみられていた。

高校までは、ゲームにあまり興味がなかった。1年間、友人の付き合いでゲーセンに通ったが、見ているだけでやらなかった。この頃、ドンキーコングなどが流行っていたものだ。

そのうち、スペースパニックなどを少しずつやり始める。ゲームは一人で努力、工夫すればだんだんうまくなるところが面白く、ゲーセンで2時間ぐらい時間を潰すのがパターンとなっていた。

もともと僕は、自分が正しいと思ったことや、面白いと思うことに対して人の目を気にせず突っ走っていくタイプである。だからこそ、ゲームが低く見られている時代でも遊ぶことができた。

この頃のプレイヤーは、誰もが人の目を気にしながらプレイしていたと思う。自分では素晴らしいと思うゲームなのに、なぜ社会はこうまで否定するのか？プレイヤーはその疑問を感じつつ、自分の明確な意志でゲームをプレイすることを選んでいたはずだ。

それを強く感じたのが、大学時代である。一浪して大学に入学したが、当時ゲーセンはナムコの全盛期であった。ゼビウスから始まり、バックランド、ドルアーガの塔、メトロクロス、モトス、ドラゴンバスターとマニア好みのゲームがどんどん出てきた。

当時、ナムコは、ゲームとロケーションのステイタスを高める方向で、いろいろな展開を打ち出していた。キャラクターを大事にし、小冊子・NGを出したりと、マニアへのアピールはほかに例がないほど充実していた。

僕たちは、ナムコの直営店のナムコランド・キャロットを通じて多くの仲間を得た。ナムコの「ゲームを大事にする姿勢」に、多くのプレイヤーが集まったのである。

その仲間達は、さまざまな社会的・家庭環境の人がいた。社長の息子あり、家庭のいざこざで家に帰れない日々が続く奴など、いろいろな相手と巡り会えた。そのことは、自分にとって考えさせられることが多く、大きな財産になったと思う。

自分の求めるものが見出せなかった頃

一方、大学生活は耐え難いほどつまらなかった。僕の入学した大学は、お坊っちゃん学校として有名なところである。僕には、どれだけ洒落た店でメシを食ったり買い物をするかなど、どうでもいいことでしかない。

本当は、彼ら大学生にも個性があったのかもしれない。しかし、その頃の僕には、とても彼らが薄っぺらく見えた。生きていくことにあまり疑問を感じていない人達に感じられた。

もともと、大学に入ってから進路を考えようと思ってい

DUST OF HUMAN えっ!?

オレみたいになっちゃダメだぞ

た僕は、ここで進むべき道を見失った。1年はなんとかしのいだが、2年の時にあの名作、グラディウスと魔界村が発売される。

今までにない、予測のつかない展開に、完全にハマッた。グラディウスに継続プレイはないし、魔界村は面の最初に戻される。今のゲームのように、継続すれば先が見られるというわけではない。

がんばってうまくなった人のみが、後の面を体験できるのである。苦労した分だけ、ゲームで得られる喜びは、麻薬のような強烈なものがあった。

大学生活と、ゲームセンターですごす一日。このあまりの落差。充実感があまりにも違う。しかし、ゲームをやったからといって、いったいこれから社会で生きていく道が開けるものなのか?

悩み、ストレスがたまる分、ゲームにはハマッていく。忍者くん魔城の冒険、闘いの挽歌、スターラスターとスコアを出しまくり、ハイスコアラーの世界では少しは名が知られるようになった。だが精神には重い石が常に乗っかていて、一時も心の休まることはなかった。

そして大学生活は破たんする。何をするでもなく、途方にくれていたところに、新しく創刊された、アーケード専門雑誌から原稿の依頼がくる。

それが、ゲーメストで初めて書いた魔界村の攻略記事であった。ゲーマー仲間のつてで、まがりなりにも収入を得るチャンスを得たわけである。

自分にとって、これほど楽に、楽しく稼げる商売はない。ダライアス、バブルボブルと面白いゲームの記事をGET。収入も安定するようになってきた。

そのとき始めて、心が軽くなった。と共に、自分の心にかかっていた負担の大きさが、ようやくわかった気がする。

今振り返ると、当時のゲーマーは、みんなマジメにゲームをやっていた気がする。ゲームは異端であったから、気軽に遊べない雰囲気があった。

逆に、今は社会にも認められ、明るく楽しくゲームができるようになったと思う。

しかし、その分、ゲーマーの業界や、社会を見る目は、甘くなったと感じる。すべてにおいて問題意識が低い。ゲームに対する思い入れも、低くなったような気がする。

ゲーマーにとって、今は幸福な時代なのだろうか?そんなことを考えつつ、自分くらいは、あのグログロとしていつも鮮烈なマニア時代を忘れたくないと思う。そして常に、何かを追いかけていく気持ちを持ち続けたい。

ダライアス

今やタイトーの看板シューティングゲーム。ラストボスの迫力とサウンドの素晴らしさは、ホントに泣ける。

毎日、ゲーム仲間と少しずつ、欠かさずやった。一人にはドリル弾の出たタイミングと数を、もう一人にはクジラにウエーブが当たった数を数えてもらった。旧バージョンクジラ750万は、仲間の協力なしにはできなかった。

やりこんだ小田原のタイトーは、今は、もうない。



ドリル弾での凄絶な稼ぎが復活するとは…。
©TAITO CORP

妖怪道中記

ナムコの激ムズアクション。一定時間で永パ防止の鬼火が出るので、とにかく速くクリアしなければならない。

「おたやん渡り」に飽きたらず、ちゃんと三種の神器を揃えてクリア。以後、三種の神器天界を100回以上こなす。毎週、休日にはゲーセンに行き、妖怪道中記、闘いの挽歌、トップシークレットを飽きずに何年間もやっていた。

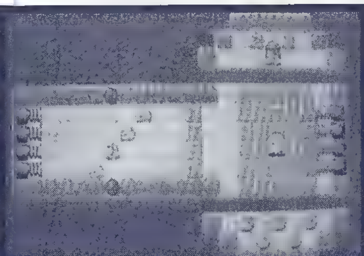


激ムズなゲームだけど、飽きない不思議なゲーム。
©(株)ナムコ

迷宮島

アイレムのパズルゲーム。パズル、アクション性に深い。氷を飛ばしてボーナスアイテムを取りつつ、基本的にはタイムレースとなる。

すべての面の写真を撮影、片時も離さずにパターンを練りこむ。60分の1秒単位でボスのパターンを完璧にすれば、ボーナス点を確実に決められることを発見した。究極とは何かを考えさせられたゲーム。

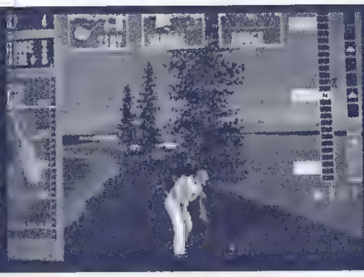


奥の深いパズルゲームは、底知れないものがある。
©1988 IREM CORP.

ジャンボ尾崎スーパーマスターズ

ただのセガのゴルフゲームと言ってあなどってはいけない。その緻密な構成は、もはやパズルゲームだ。

当時、ぜんじ&YOU・Aのコンビで攻略を担当。風向きを考え、モニターに分度器をあてて角度をチェック。ダフリを使い、角度のずれを修正表によってドット単位で補って完全無欠のショットを目指す。やはりマニアであった。



いちいち計算してショットするので、時間かかりすぎ。
©SEGA

皆様に親しまれて15年！15TH フェア!!

リスト以外にも豊富に取揃えてあります。　情報FAXでは、最新の価格、在庫等、リアルタイムに入手できます。　毎週　金曜日に更新されます。

アイレム
- R-TYPE II　10K
- R-TYPE レオ　12K
- 迷宮島・妖獣伝　各5K
- イメージファイト　10K
- メジャータイトル　5K
- ジッピーレース　8K
- ロードランナーI・IV　各20K
- 〃 〃 II・III　各18K
- ムーンパトロール　15K
- 銀河帝国の逆襲　38K
- サイ[S N K]　58K

S N K
- ファンタジー　68K
- ギャンクウォーズ　5K
- ストリートスマート　5K
- ネオジオ業務用
- MV-1 基板　18K
- ☆☆☆特報☆☆☆
- MV-1用メモリーカードスロット
- 基板、ハーネス一式　10K
- メモリーカード（景品）　3%

カプコン
- ソンソン　15K
- エグゼドエグゼス　25K
- ガンスモーク　25K
- ストリートファイター　15K
- SF-II　5K
- 〃 ターボ　8K
- USネイビー　18K
- アレスの翼　18K
- チキチキボーイ　20K
- ひげ丸　15K
- ナイツオブザラウンド　18K
- ストライダー飛竜　28K
- CPII 各種

TOA PLAN
- ゴークス（レバー対応）　2K
- ハツグン　15K
- ヴィマナ　8K
- フィグセイド　6K
- 達人　4K
- 達人王　12K

コナミ
- グラディウス（ROMタイプ）
- ツインビー、キャラクティソクウォーリアス、ロム付　150K
- グラディウス（電源H付）　35K
- 〃 〃 II　20K
- 〃 〃 III　25K
- RF-2 （電源H付）　30K
- スーパーヘリ・コブラ（c）　5K
- 亀忍者 TMNT　8K
- ツタンカーム　15K
- 以申及丑オリヒむ五多　各18K
- サーカスチャーリー　10K
- GX ROMボード特安0.5K～

ジャレコ
- プラスアルファ　28K
- セイントドラゴン（天聖龍）　6K
- スーナーバイII・P-47エイシス
- 海岸戦争・ゲーム天国・グラディア・エンゼルキッス（ROM）各1K
- メガシステムマザー 特安

テコ
- 空手道・ロボコップ　各 5K
- チャンハラ　38K
- サイコニクスオスカー　25K
- スクランブルエッグ　18K
- ウルフファング　18K
- グルートハスター　5K
- デスブレイド　5K
- ドラゴン忍者　7K
- プロゴルフ・テニス　各3K
- マジカルドロップ　2K
- スーパーハーカータイム　15K

セガ
- アッポー、ロボレス　各12K
- フリッキー　12K
- ファンタジーゾーン　15K
- ヘビーメタル　68K
- カルテット 2 16A　15K
- シャドーダンサー　5K
- ボナンザブラザース(S24)　10K
- クラックダウン S24　10K
- カロリー君vsモグラニアン　8K
- テディボーイブルース　18K
- ダウンタウン熱血ティア　各18K
- ワンダーボーイ(c)ペンゴ(c)　各5K
- モンスターランド　12K
- 獣王記、オーライル、レッスルウォー、ベイルート、イースワット、しのび、ダイナマイトスキャナー　各5K
- モンスターハッシュ　80K

タイトー
- スペースインベーダーCL　25K
- ハイオアタック　35K
- クイックス 純正　18K
- アルペンスキー　25K
- ジャングルキング　25K
- ドクタートッペル探検隊　5K
- 奇々怪界　5K
- べんべろべー　15K
- メイズオブフロット　3K
- シーファイターポセイドン　18K
- 中華大仙、フリップル　各3K
- バズニック,　5K
- ハブルボブル　12K
- 黄色の城　18K
- ザ、ビット　10K
- 飛翔鮫（F. SHARK）　5K
- 究極タイガー　5K
- アルカノイド S付　5K
- 〃 リベンジー S付　8K
- ヴォルフィード，パラメデス各3K
- レイメイズ、女三四郎　各18K
- フォーティ ラブ　10K
- グレートソードマン　15K
- グリッドシーカー　15K
- レイフォース　12K
- サラセドアマジック　10K

F-2 マザーボード付
- プリルラ38K・メタルブラック20K・カンフロンティア20K・ミズバク大冒険 5K・キャメルトライ センサー付10K・麻雀クエスト6K・ダイノレックス5K・忍者キッズ5K・MJ-12 5K・デッドコネクション5K・ドンドコドン 7K
- ※ マザー不要の場合 -3K
- F2マザー　3K（大基板）

F3-Sub カートリッジ
- ダライアス外伝　1K
- ハブルシンフォニー　0.5K
- エレベーターAcリターン　0.5K
- パズルボブル2　0.5K
- アッカンベーダー　0.5K
- 逆鱗弾　0.5K
- 究極タイガーII　0.5K
- 一括、各種特安 F3マザー特価

テクモ
- アルゴスの戦士　18K
- スターフォース　15K
- がんばれギンくん　5K
- 雷牙　10K
- サンダードラゴン　10K
- ボンジャック　12K
- カズラー　25K
- スイマー　18K

テクノス
- くにお君　6K
- 西遊降魔録ラオン　8K

ニチブツ
- いたずら天使　68K
- テラクレスタ（FM音源版）　10K
- 五目ならべ（連珠）　3K
- ムーンエイリアン PII(c)　10K
- クレージークライマー(c)　18K
- レジオン、アマテラス　各8K
- ラジカルラジアル　68K

U.P.L
- シュトラール　5K
- ムスタング　8K
- タスクフォースハリアー　8K
- ゴモラ、ペンギン君ウォーズ各5K
- ノバ2001　8K

ユニバーサル
- コスミックアベンジャー　68K
- ミスターDO 雪だるま　18K
- ミスターDO (c)　3K
- Mr. Do ワイルドライド　12K
- ジャンピングジャック　15K
- スナップジャック　38K

ナムコ
- ナムコクラッシックVol1　12K
- 〃 〃 Vol2　30K
- アサルト パネル付　28K
- ネビュラスレイ　18K
- ラリーX　18K
- ドラゴンスピリット　28K
- 未来忍者　35K
- ドラゴンバスター　18K
- クロブター　25K
- 子育てQマイエンゼル　5K
- ギルガメスの塔　28K
- コスモギャングビデオ　8K
- スカイキッド　28K
- スカイキッド DX　48K
- ホッピングマッピー　58K
- イシターの復活　48K
- フォゾン　38K
- F/A　10K
- スーパーワールドコート　3K
- ニューマンアスレチック　10K
- スーパーパックマン　25K
- ゼビウス　10K
- ギャラガ　5K
- パックギャル（ミスパック）　8K
- パックマン(c)　8K
- ハングリマン　8K
- ポパイパックマン　8K
- タンクバタリアン (c)　8K
- SI ROMキット　各5K
- デンジャラスシード、ワールドコート、ピストル大名、ワースタ、

一般・通信 その他
- クラッシュローラー　12K
- エクイテス　35K
- タイタン　25K
- ナンバークラッシュ　25K
- ブルファイター　35K
- タイムアタッカ（ブロック）　15K
- ジャンピューター　10K
- ミサイルコマンド P付　68K
- ドンキーコング (c)　12K
- クレージーコング　10K
- タイムスキャネルサー　128K
- フライボーイ　28K
- サーカス（風船割り）　80K
- ゾディアック（オルカ）　38K
- ボレンチ　28K
- ヤマト、ジャンプバグ各15K
- シルバーランド　28K
- ペラチャン　28K
- リバーパトロール(c)　18K
- フェニックス　10K
- ブラックホール　15K
- レッドUFO　15K
- 激走りイキスタンCO.　65K

麻雀

ハンディタイプの麻雀用コントロールパネル（ハーネス付）は、6K　アイドル麻雀、ファンクラブ 競馬、麻雀フライデー、ズームイン、麻雀大予言、ねるとん紅鯨団、ミラージュ、麻雀学園、クソと日雀、殺人事件、大人の麻雀、各1Kトリプルウォーズ，クラブ90，パニックスタジアム、夢折鶴、無敵花 各2K　スーパーリアルIII3K、スルバーリアル麻雀等各麻雀5Kり

大型機の迫力が家庭で
- ダライアス（3画面）EXT.ロム付　58K◎
- 忍者ウォーリアズ（3画面）　88K◎
- サンダーブレード (c)　10K
- アフターバーナー II (c)　10K
- ギャラクシーフォースII (c)　20K◎
- ラッドモビール　15K
- ハイパークラッシュ コナミ　28K
- サイバースレッド V21(c)　20K
- スターブレード V21(c)　18K
- エアーコンバット V21(c)　18K
- ソルバルウ V21(c)　18K
- ギャラクティックストーム　28K◎
- ナイトストライカー　38K◎

各TV出力の切替えスイッチ（3画面の1つを出力）TVは、1台でOK！　3台も可　画面切替えハーネス付

COMBO AV 専用ハーネス 付　V21システム付+5V20A電源とPC用ジョイスティック（アナログ）とコンボハーネスが付いています。マザーシステムですので他の基板は8K

※コンボ以外はアンプが必要（2K）→ジョイスティック（1本）2K

大型筐体の基板は改造しないコントロールBOXもあります。ご確認ください。

御注意　◎印のPCBはCOMBO AVの標準電源で動作します。他社のコントロールBOXでは動作不能の場合もあります。(c)の表示はコンボ以外では音声アンプが必要（+2K）　他社のコントロールBOX用の中間ハーネスは2K増しです

他社のコントロールBOXにも対応

中古基板は、全商品消費税込みです

在庫確認は必ずして下さい。
通販の場合は、(1)現金書留
②代引宅配便（ヤマト）があります。
代引便の場合、代引手数料か1K加算
送料は1万円未満の注文のみ1K。
1万円 以上は不要。
※COMBO AV専用の
中間ハーネスは2Kです。

分割払い始めました
基板高価買入

COMBOAVをお買上げの方に、ゲーム基板（JAMMAコネクター）+JAMMAハーネスをサービス

中古基板は全商品消費税込みです

☆初心者大歓迎☆　SHOPでは、展示説明もしています。お気軽にご来店ください。リスト以外にも豊富に取揃えてあります……店頭掲示中

定休日　日曜日（祭日は営業）
営業時間　PM1：00～7：00

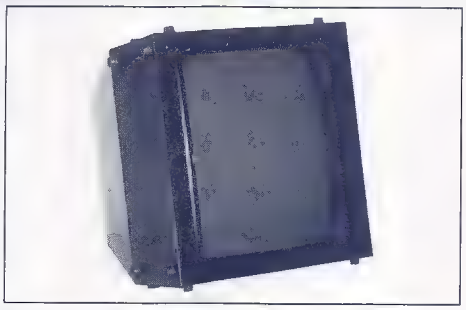
COMBO AV ＋ M－18 RGBモニター　入門用にも最適

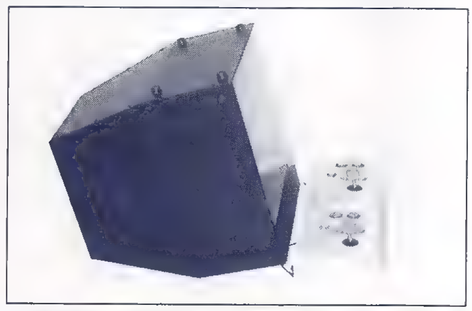
18インチモニター新発売

手頃な大きさプライベート用に最適、画質は最高!!
アーケードゲームだけでなく、各種家庭用ゲーム機もOK。

入力はRGB21PIN（各種家庭用ゲーム機もOK）

■ 仕様　（本体保証 6カ月）
- ◇ スチール製キャビネット入り
- ◇ 15、24kHz両用
- ◇ 18インチ ナナオ製デュアル8ブラウン管
- ◇ サイズ(W)450×(H)410×(D)450mm 25kg
- ◇ 入力 RGB21PIN、音声ライン出力端子付
  ※各種コントロールBOXは勿論、スーファミ、サターン、プレイステーションもOK。
- ◇ 縦画面、横画面いずれも可能(縦おき、横おき)
- ◇ 中古 価格¥38,000 (程度良)税・送料別





18インチモニター＋コンボAVセット
¥59,000（税・送料別）
JAMMAハーネス＋サービス基板、付

★ゲームライクなスペシャルバージョン出現★いちばん新しいコントロールBOX
＝"COMBO AV"★高画質なS端子対応

すべてが標準装備（本体保証1ヶ年）
COMBO AVの機能(サイズ W:500 D:200 H:155mm)
- ◆2·4·8方向切換付ジョイスティック
- ◆フルレンジ10CMスピーカー×2による迫力のサラウンド&ステレオ、TV、ラジ カセヘッドフォン接続可。録音もOK!!
- ◆高出力電源(国産品)で安定した画像、余裕のパワー
- ◆電源出力のチェック機能(発光ダイオード表示)各電源ラインに安全ヒューズ付(取替もワンタッチ)
- ◆S端子、VIDEOに対応する高性能ビデオコンバータ使用。ビデオ録画もOK!!
- ◆保守調整は全て外部より可(ヒューズの取替も外部よりワンタッチ)
- ◆1P、2Pのトリガーボタンのすぐ上に各スタートボタンを配置。コンティニューがとてもし易くなりました。



映像信号（シンクロ）より、オートトリガーのパルスを取り出していますのでトリガーのバラケ、途切れがなく、その上、超高速（MAX60発/秒）でオートトリガーを利用できます。 ゲームの種類により、トリガーモードを自由に最適値に設定できます。（16段階調整）

12ボタン全てオートトリガー可。
60発/秒(MAX)の比類なきシンクロオートトリガー

中古基板情報はFAXで!24時間OK!

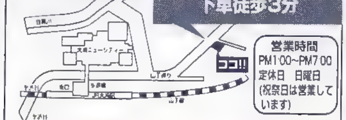
●操作方法●
1. FAXの受話器をとってください。
2. 0990-61-8888をダイヤルしてください。
3. 60110の番号と#を押してください。
4. ピーという発信音がしてからスタートボタンを押し、受話器を置いてください。
5. FAXからあなたの欲しい情報がその場でお手許へ!

新型コンボAV発売中!!

"コンボAV"（12ボタン）
- ●Vタイプ
  (S端子、ビデオ対応)…¥28,000
- ●RGB 21PIN、15PIN ケーブル別売……¥3,000

満足のいく性能で安心価格

ショールームオープン　JR山手線 大崎駅東口 下車徒歩3分



〒141 東京都品川区大崎1-20-16　☎03-3490-5201(代)

(株)キョーワ インターナショナル
〒141 東京都大崎郵便局私書箱11号
(東京都品川区大崎1-20-16)
TEL.03-3490-5201(代)
FAX.03-5496-1047

最終ボスまで、あともう少しだ



ボムも使うときは使え！ 2周目 STAGE 6 攻略

なんだかんだいっても、いよいよ2周目の6面まで攻略記事も突入。ここを超えれば、ラスボス・火蜂（ひばち）と直接対決が可能だ！ 頑張って乗り越えてほしい。もちろん、恒例のコンボパターン特集も独占掲載。今回は1周目の5面のつなげ方を、徹底的に解剖していくつもりだ。

担当：KMT

大型戦車×4

大型戦車は、1周目のときとくらべるとかなり堅くなっているので、オーラ撃ちを利用して速攻で破壊していくようにする。

オーラ撃ちをするときに特に気をつけてほしいのが、オレンジ色の大型戦車の撃ってくる弾。この弾は、ものすごいスピードで自機に向かってとんでくるので、レーザーのままだと避けきれないことがある。よって、この弾を避けるときは必ずショットを撃ちながら避けるようにしよう。

なお、万が一大型戦車を1台でも撃ちもらしてしまったときは、必ずボムを使うようにしよう。開幕からいきなり死ぬのはつらいぞ。



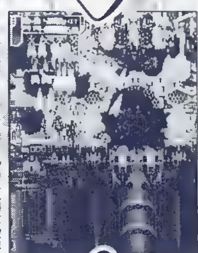
まず画面右のザコ戦車3台をすべて撃ち、



前進して画面中央の大型戦車をオーラ撃ちして、速攻で破壊する。



破壊したら左に移動して、画面左のザコ戦車3台を撃ち、そのまま前に出てオレンジ色の大型戦車をオーラ撃ちしよう。



画面左のオレンジ色の大型戦車を破壊したら、ショットを撃ちながら少しだけ右下に後退して、画面右のオレンジ色の大型戦車が撃ってくる弾を避ける。

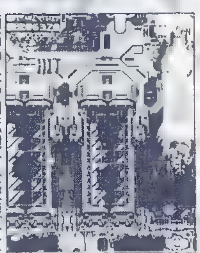


弾を避けたらすぐに前進して、画面中央の大型戦車と画面右のオレンジ色の大型戦車をオーラ撃ちして、速攻で破壊しよう。

丸い中型戦車×4

この場所はそんなに難しくはないのだが、この場所の直前に出現するレーザーザコの処理が遅れると、パターンどおりにこなすのがきつくなってしまうので気をつけよう。

レーザーザコは、左→右→左→右の順に出現するが、撃つときは右→左→左→右の順に撃てば素早く処理することができる。レーザーザコをすべて撃ったあとは、ザコヘリと画面中央の回転砲台を撃って画面左端に移動し、丸い中型戦車に備えよう。遅れは禁物だ。



画面中央の回転砲台を破壊したら、画面右端まで移動して、画面右から出現してくる丸い中型戦車を撃ち、



一気に画面左端まで移動して、画面左から出現してくる丸い中型戦車を2台撃つ。



画面左端で丸い中型戦車を2台撃ったら、すぐに右に移動して画面右から出現してきた丸い中型戦車を撃とう。

3面中ボス×2～雑ザコ＋回転砲台地帯

3面中ボスが2機出てくるところでは、この中ボスを速攻で破壊することが重要。ちゃんと速攻で破壊すれば、1機目には炸裂弾を1セット、2機目には炸裂弾を2セット撃たれるだけですむ。炸裂弾自体は、弾のスピードがそんなに速くないので、避けるのはそんなに難しくない。

万が一、1機目の3面中ボスを速攻で破壊できず、2セット目の炸裂弾を撃たれてしまった場合は、ボムを使ったほうがいい。ボムを使った場合は、必ずボムの効果時間中にアイテムキャリアの出したボムを回収しておこう。



この位置で画面下から出てくるザコ戦車を撃ち、



蜂メカジェネレーターから2機目の蜂メカが出現してきたら、これを撃って右に移動して、ボムを持ったアイテムキャリアを撃ち、



すぐに左に切り返し、画面下から出てくるザコ戦車を撃ちつつ前方のアイテムキャリアを撃つ。


アイテムキャリアを破壊したら、一気に右に移動して画面右から出てくるザコ戦車を撃ち、


前方に3面中ボスが出現してきたらこの位置に移動して、画面下から出てくるザコ戦車をオーラ撃ちしつつ3面中ボスに撃ち込もう。

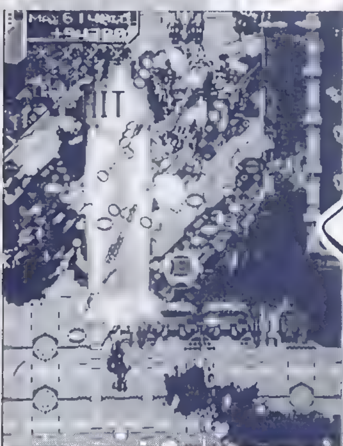

下からくるザコ戦車をすべて撃ったら、右からくるザコ戦車をオーラ撃ちしつつ、1機目の3面中ボスを撃ち込んで破壊し、すぐに2機目の3面中ボスを撃ち込む。


2機目の3面中ボスを破壊したら、こいつの撃った弾を右に移動して避けつつ、前方のザコ戦車を撃とう。

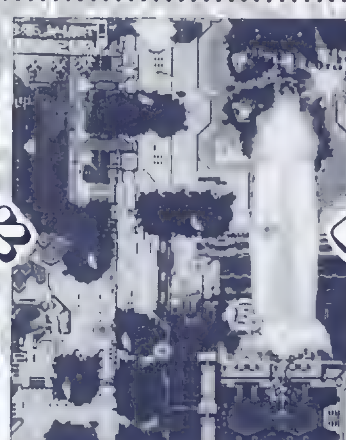

ザコ戦車をすべて撃ったら、画面右上に移動して回転砲台を撃ち、


後退しながら、画面左下に移動していくザコ戦車群からの弾をひきつける。


画面下ようまで移動したら、ちょっとずつ左に移動しながら前方のレーザーザコと、ザコ戦車を撃っていき、


画面左端まで行ったらスキを見て右に切り返す。左に移動していくときにレーザーザコをちゃんと撃っていれば、ここはそんなにきつくないはずだ。


切り返したあとは、画面右に残っている回転砲台を撃ち、画面中央でザコ戦車とレーザーザコを撃とう。


画面右前方に青弾を撃つ砲台が見え始めたら、画面右に移動してこの砲台を撃ち、画面右から出現してくる1機目の紫ザコを撃ったら、


一気に左に移動する。そしてそのまま画面左端まで移動したら、


すぐに右に切り返して画面右に残っている砲台を撃ちにいく。砲台を撃ったあとは、できるだけ粘ってからボムを使おう。

2機目の3面中ボスを破壊し、その前方を右に移動していく戦車群を撃ったら、少しの間敵の攻撃がこないので、このスキにボムを回収しておこう。回収できなかった場合は、敵の攻撃が厳しくなってきたところでボムを使い、ボムの効果時間中にボムを回収しておこう。

画面右側に回転砲台が設置されているところでは、レーザーザコをしっかりと撃ち、ザコヘリの体当たりに気をつければ、ノーボムで抜けるのもそんなに難しくはない。

このあとの紫ザコ+回転砲台地帯では、紫ザコの撃ってくる弾を横に撃たせるようにして、大きく左右に動いて避けるようにするといい。できるだけ粘ってからボムを使えば、ボム1発でこの場所を抜けることができるはずだ。

このあとの画面右に大型戦車がいるところでは、すぐに大型戦車を撃ち込まず、大型戦車の左下のレーザー砲台群に重なって、前方のザコ戦車を少し撃ってから大型戦車をレーザーで撃ち込むようにしよう。

ザコ戦車+丸い中型戦車地帯~大型戦車×2

ザコ戦車と丸い中型戦車が大量に出てくるところでは、2機目の蜂メカを破壊したらすぐに画面右端まで移動しないと、画面右端まで移動したあと左に切り返せなくなってしまうので注意しよう。左に移動していくときは、必要以上に大きく動かず、レバーをコンコンと入れてちょっとずつ移動して弾を避けるようにしよう。

画面の左右に回転砲台が設置されているところでは、右側に設置されている回転砲台を正面で動かないで撃っていれば、左側の回転砲台を画面外に消すことができる。しばらくすると、画面下から中型戦車とザコ戦車が出現してくるので、こいつらの弾を引きつけてからボムを使い、ボムの効果時間中に画面左側の回転砲台と、画面中央の戦車群を処理しよう。この場所は、ノーボムで抜けることもできるのだが、へたをするとボムを2発使うはめになってしまうので、あまり無理はしないほうがいいだろう。

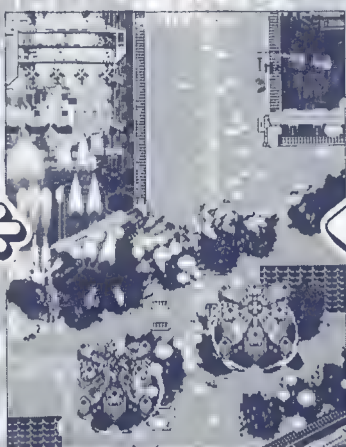
回転砲台地帯を抜けたあとしばらくは、1周目と同じパターンが通用するので、特に問題はない。

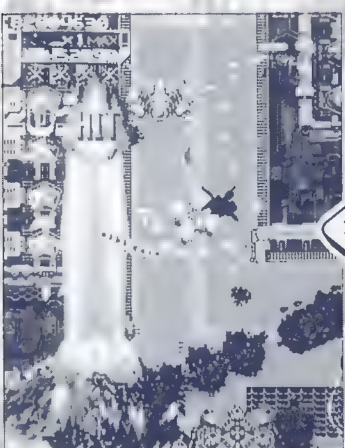
最後の大型戦車が2台いるところはかなりきつくなっているので、レーザーボムを使って大型戦車2台を破壊しよう。

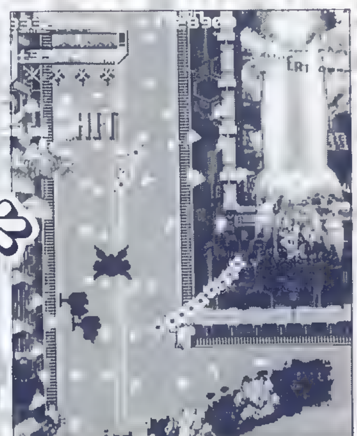

蜂メカジェネレーターから2機目の蜂メカが出現したら、速攻で破壊して、

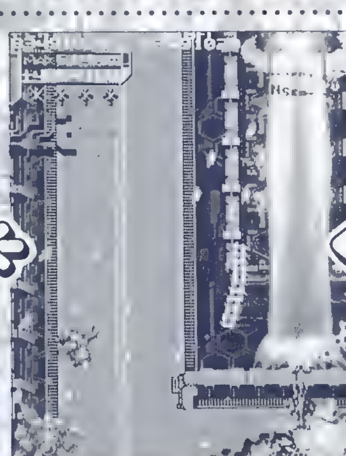

一気に画面右端まで移動する。

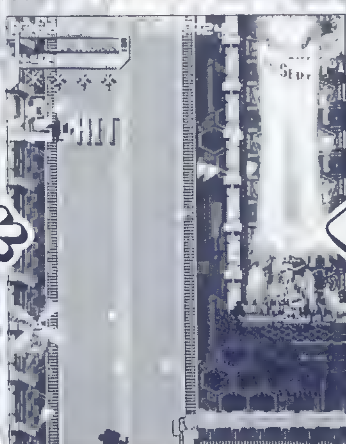

画面右端に移動後、ちょっとずつ左に移動して弾を避けながら戦車群を撃っていき、このあたりまで移動したら、


丸い中型戦車の弾を一気に左に動いて避けて、上から回り込むようにして丸い中型戦車に重なろう。


丸い中型戦車に重なり、前方の回転砲台を撃ちつつ画面右から出現してくる紫ザコの弾を引きつけ、


一気に右に移動して避ける。避けたらすぐに前に移動して画面左から出現する紫ザコの弾を横に撃たせ、


縦の動きでこれを避ける。


あとは、そのまま画面右側の回転砲台のみを撃つ。画面中央の下から戦車が出現してきても、撃ちにいかないこと。


画面下から出現してきた戦車が弾を撃ち始めてきたら、ボムを使って、画面中央の戦車群と画面左側の回転砲台を撃ちにいこう。

2周目 STAGE 6 ボス

2-6ボスの攻撃パターンはどれも厳しいが、紫色の3WAY弾と、回転砲台からのバラマキ弾＋中央砲台からの青弾は避けるパターンがあるので、確実に避けられるようにしよう。
このほかの攻撃パターンについてはかなりキツイので、ボムを使ってしまったほうがいいだろう。中央砲台からの青弾バラマキに1発、紫色のバラマキ弾に2発、発狂パターンに2発の計5発でこのボスを倒すことができれば上出来といえる。



ボスが出現したら、画面右端のこの位置でボスをオーラ撃ちし、

ボスの攻撃がくる前に少し後退して、砲台からの3WAY弾を避ける。





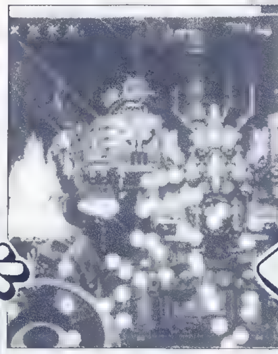
3WAY弾の間隔が狭くなってきたら、縦の動きでこの3WAY弾を避けよう。



1回目の3WAY弾を避けたら、できるだけ画面右端のほうで2回目の3WAY弾を引きつける。こうすることにより左側の砲台を画面外に消すことができ、2回目の3WAY弾が避けやすくなる。

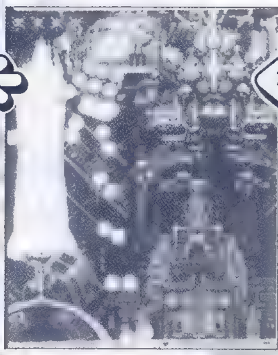
2回目の3WAY弾をひきつけたら、左に移動して3WAY弾を避け、





そのまま一気に左に動いて3回目の3WAY弾も避けよう。

3回目の3WAY弾を避け、画面左端で4回目の3WAY弾をこのぐらいまで引きつけたら、





右に動いてこれを避ける。ちなみに右側の砲台からの3WAY弾は、砲台が画面外に消えているのでとんでこない。



4回目の3WAY弾を避けたら、そのまま一気に右に動いて5回目の3WAY弾を避ける。

5回目の3WAY弾を避けたら、このあとの回転砲台からのバラマキ弾と、中央砲台からの青弾に備えて、画面右上に移動してボスをオーラ撃ちする。





ボスの攻撃が始まったら、少しずつ後退して弾を避け、

画面下のほうまで移動したら、今度はちょっとずつ左に移動して弾を避けていこう。必要以上に大きく動かなければ、切り返さなくても避けきることができる。





ボスが発狂したら、このあたりの位置で上下左右に小刻みに動いて弾をかわそう。避けきれない場合はボムを使う。

好評連載

1周目 STAGE 4 コンボパターン攻略

5面のコンボで難しいのは、中盤のつなぎだけ。中盤をうまくつなぎ、ノーミスノーボムで5面道中を抜けられれば、800HITオーバーも夢じゃない。とはいっても、さすがに800HIT以上出すのはなかなか難しいとは思うが、今回の攻略を参考にして、ぜひともチャレンジしてみてほしい。



ザコ戦車ラッシュ地帯を抜けたら、このハッチから出てくる戦車を1台ずつ撃つ。

ハッチから出てくる戦車が撃てなくなったら、





画面右前方にいるアイテムキャリアをレーザーで撃つ。



右前方のアイテムキャリアを破壊したら、そのままレーザーで左に移動して、砲台と左前方にいるアイテムキャリアを撃とう。

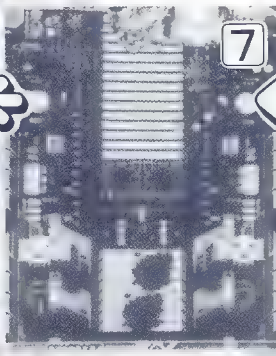
左前方のアイテムキャリアを破壊したら、すぐにショットに戻して、画面左上から出現する青ザコを撃つ。

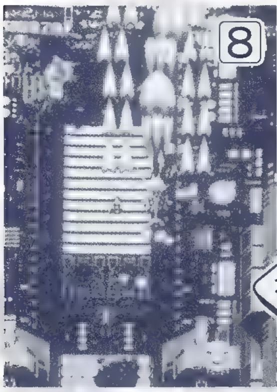




青ザコを撃ったらすぐに右に移動し、画面右上から出現する青ザコを撃ち、

画面中央に移動して、大型戦車をオーラ撃ちして、速攻で破壊する。



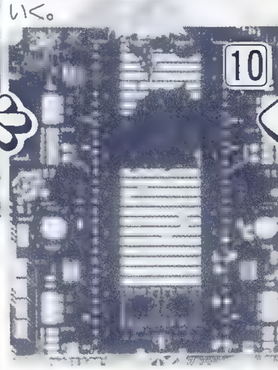


大型戦車を破壊したら、少し後退して緑ザコを撃とう。



緑ザコをあらかた撃ったら、画面左上に移動し、

青弾を撃つ砲台を、右に移動しながらオーラ撃ちして破壊していく。

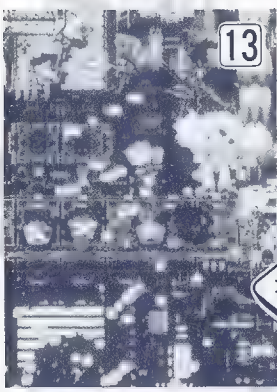




画面右端まで移動したら、4個目の蜂を出現させ、

蜂を出現させたら、左に移動して緑ザコと画面中央の砲台を撃って右上に切り返す。





画面右端まで移動したら、緑ザコを撃ちながら敵弾を引きつける。

お呼びとあらば即参上！
四季をも越えた、我ら列風攻略隊!!



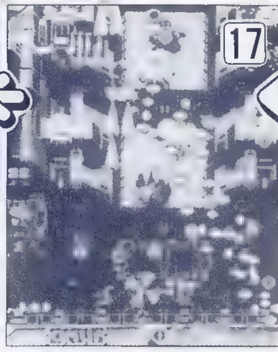
スキを見つけて緑ザコの弾を少し左に移動して避けたら、



そのままの位置で緑ザコを撃つ。



緑ザコの数が残り2、3機になったら、ショットを撃つのをやめ、画面中央に移動しよう。



画面中央に移動したら、中央の砲台を1、2個撃ち、



少し間をおいて、左に折り返してきた緑ザコを撃とう。



緑ザコをすべて撃ったら、一気に左に移動して画面左にある砲台を撃ち、



ちょっと右に移動して、このラインで前方の砲台を撃つ。



砲台を撃ったらアイテムキャリアを撃ち、



少し間をおいてから、画面右前方の砲台を撃とう。



砲台を撃ったら、すぐに画面左に移動して画面前方から出現してくるザコヘリを撃つ。ここまでつなげれば、あとはそんなに難しくないはずだ。



2周目攻略

SOL DIVIDE

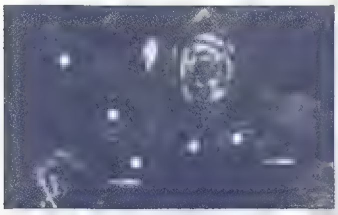
とたんに難度か上昇する2周目を、今回と次回の2回で攻略していこう。

担当：善之字元帥

何とか1周目を1コインクリアし、2周目に突入した人にとって、2周目の難度は絶望的である。そこでまず、2周目は、1周目とどう違うかについて説明していこう。

ザコ敵の変化

2周目に突入するとすぐに出現するコウモリなどの、ショット1発で倒せる敵は、ショット・斬り・魔法いかなる手段で倒しても、死ぬときに高速の白弾を撃ち返してくる。もちろんボス時に出現するザコについても例外ではない。



小型ザコは、死ぬ間際に高速の打ち返し弾を残す。

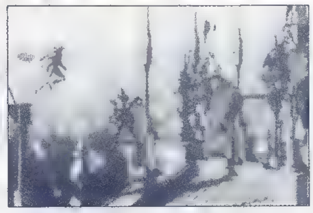
また、ザコ自身が撃つ白弾の速度と連射率も上がっており、特にボス戦において、プレイヤーのショットが届かないボスの背後などに、1匹でも残してしまうと大変なことになるので気をつけよう。

中型敵の変化

騎士や魔術師などの中型敵については、1周目よりもパーティ構成数が増えている点、敵の階級が上がっている点が変化している。

まず、パーティの構成数についてだが、基本的に1周目の構成数に、何かしらの中型敵が1匹（ないしは2匹）増えるものと考えておこう。

敵の階級については、場所によってまちまちだが、シルバーナイトがブラックナイトになっていたりと、より手強い敵が出現するようになっている。また、単純に階級が上がっているだけでなく、プレイヤーを追い回す積極度も増しているようなので、敵から逃げ回っている間に弾がれてしまうことも多くなる。



1周目ではこういったパーティが…、



2周目には数を増やし、階級が上がっている。

ダメージの増加

ある意味、この要素が最も難度を上げているともいえるかもしれない「ダメージ」。

敵から受けるダメージが増加するのは、

①敵の攻撃力の上昇

②プレイヤーのスタミナ減少

という2つの原因による。

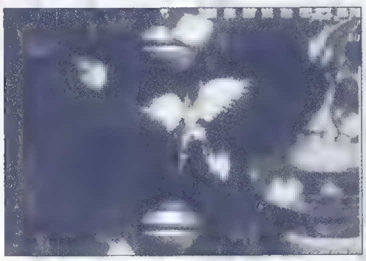
①については、2周目になると自動的に上昇するのでどうしようもないが、②についてはプレイ時間に反比例してプレイヤーのスタミナが減少していくので、1周目を素早くクリアすることによってある程度軽減できるといえる。スタミナは約20分で最低値になってしまうが、頑張れば1周目を7分程度でクリア可能だ（スタミナについての詳細は、7月30日号参照のこと）。

2周目の心得

さて、2周目は誌面の都合もあり、比較的パターンの共通するカシュオンとヴォーグでのクリアを前提として攻略する。その際、重要になってくる考え方を押さえておこう。

ボス戦とザコ戦

ソルディバイドは、ザコ戦よりもボス戦のほうが安定しやすい傾向にある。2周目もその傾向はあてはまるので、ボスで消費する必要のある魔法力と体力を、ザコ戦で温存しておくという考え方が重要である。特に、終盤のストーングリフォンは非常に手強く、どうしても強力な高位魔法を使っていきたいので、そういった魔法力の大量消費ポイントに照準を合わせた攻略を考えながら、進んでいくようにしよう。

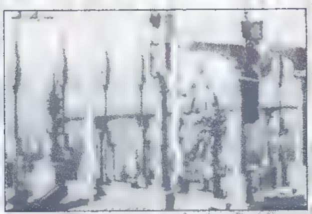


2周目のストーングリフォンでは、高位魔法を使いたいところ。

ザコ戦での魔法

このゲームを1周クリアできる人なら誰でもわかっていることだが、魔法の中でもファイアだけは特別で、ザコを画面端に追いやるために、ほとんど通常技として使っていくことになる。しかし、2周目はそれに加えてサンダーの魔法も要所要所で使っていくのが望ましい。

サンダーの魔法が効果を発揮するのは、画面端に敵を追い詰め、ザクザク斬っている途中に、バットやスピリットが現れたとき。こういったときにサンダーの魔法を使うことにより、体勢を崩すことなく小型の敵を処理できる。ただし、魔法力消費量も多いため、乱用は禁物だ。

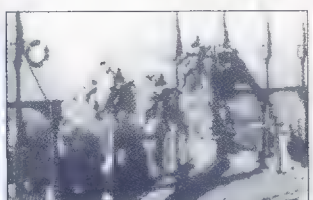


このように囲まれてしまったら、サンダーを使っていく。

魔法力と体力

敵から受けるダメージの大きい2周目では、ほんの少しのミスで瞬殺されてしまうこともしばしば。こういった状況を防ぐためには、常に魔法力を残しておく必要があるのだが、目先の1ダメージを防ぐためにファイアの魔法を使ってしまっては、当然魔法力は足りなくなってしまう。極端な話、2周目では体力よりも魔法力のほうを優先的に残すことを考えよう。

また、意外と知られていないことだが、プレイヤーがダメージを受けると、少しずつだが魔法力は増えていく。あと少しでファイアが溜まるというときなどは、敵に囲まれてもあきらめないように！



被ダメージによる魔法力増加で救われることもある。

その他細かいこと

その他、細かいことだが、知っていると役立つことをあげておこう。

●2周目は、魔法書・体力キャパシティとも初期値に戻されてしまうが、ショットパワーだけは1周目から継続して持っていける。1周目のクロモアでパワーダウンしてしまわないようにしよう。

●2周目の面配列（パンディオン城と皇帝府マティウム）は、1周目と順序が逆になる。2周目は、古代遺跡エンヒルトバーナでフリーズを使っていきたいので、魔法力消費の多いパンディオン城を先に持ってくるようにしよう。

●2周目は、デモが入らないので、面の切り替え時に魔法を選択している余裕がない。そんなとき、魔法力不足で使えない魔法にカーソルを合わせて魔法を使用すると、ファイアにカーソルが戻る。魔法選択の高速化に使おう。

2周目道中ワンポイント攻略

先ほども述べたように、2周目のザコ戦は非常にパターン化しづらい。そのため各面の攻略も、おおまかな魔法の使いどころのアドバイスにとどまっている。魔法使用の際の目安にしてもらえれば幸いである。

森の都ネラフィム&シルヴァーナ城

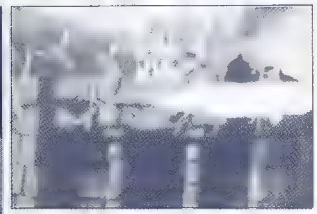
2周目の導入面とはいえ、なめてかかるとかなり酷い目にあうので、基本通り連続斬りで敵を画面端に追い詰めるようにすること。

魔法をガンガン使っていけば死ぬことはないだろうが、この面の目的は、パンディオン城（スケルトンと魔術師の複合攻撃）に向けて魔法力を温存することにある。クリア時に最低サンダー1発分の魔法力は残しておくようにしないと、この後かなり苦しい。

パンディオン城

序盤の難関であるパンディオン城は、最初のパーティがスケルトン×3+魔術師×2と、かなり厳しい。ファイアの魔法を2回&連続斬り2セットでとにかくスケルトンを先に倒すようにしよう。

逆に後半の、魔術師×2+グリフォン×1+騎士×1は、魔術師さえ倒してしまえばさほど問題ない。ボスのヒドラ戦にファイアの魔法1発分（2発あればかなり楽になるが）の魔法力が残っていれば合格だ。


序盤のスケルトン&魔術師をファイア2発で切り抜けたい。

皇帝都マティウム

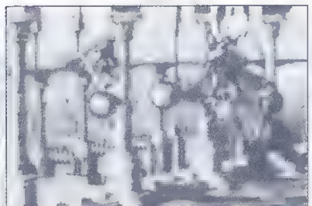
マティウムはパンディオン城に比べると、若干楽といえる。古代遺跡エンヒルトバーナのハーピーに対してフリーズの魔法を使いたいことを考えると、パンディオン城よりも後にまわして、魔法力を温存するといいだろう。

さて、マティウム最初のパーティは騎士×3+魔術師×2というもの。隊列が揃う前に画面中央を抜け、魔術師を先に倒せれば楽になる。魔法はファイアを1発使う程度に抑えておきたい。


騎士の中央を抜けることができれば楽になるが…。

後半のパーティは魔術師×2+騎士×1+ドラゴンライダー×1というものだが、ドラゴンライダーの一撃は非常に痛い。十分気をつけよう。

ボスのワイバーンはファイア1発で十分倒せるが、エンヒルトバーナのことを考えて、ボス突入時にフリーズの魔法が使えるくらいの魔法力を確保しておこう。

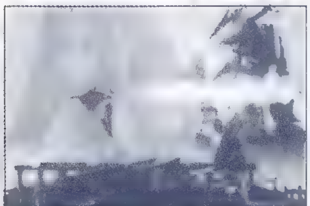

2周目ドラゴンライダーのブレスは強烈！絶対に避けろ！

古代遺跡エンヒルトバーナ

エンヒルトバーナのボス・魔人は、ファイアを1発使用するので、ボス突入時にはファイアを使えるだけの魔法力を残しておくことが肝心だ。

さて、この面最初のパーティはハーピーと魔術師だが、フリーズの魔法が使えるのならば、迷わず使ってハーピーを先に倒してしまおう。もしも使えないのなら、しばらく画面後部でショットを撃ちつつ粘り、ハーピーのスタミナを減らしてからファイアを使って倒すこと。

その後は、騎士×3+魔術師×1+ドラゴンライダー×1のパーティとの戦いになる。くれぐれも、ファイア1発分の魔法力はボス戦に残しておくこと。


フリーズが使えなければ、しばらく粘ってファイアで対処。

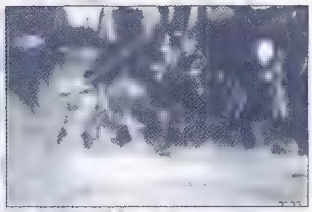
迷宮回廊①

この面のボス・サンドワームは強敵だが、魔法を使わずに倒すことが可能だ。そのため、道中で持っている限りの魔法力を消費しても、その後にはさほど影響しない。

まず、スタートと同時に現れるバットをショットで倒すのだが、この後すぐマザービー+ビッグアイ+騎士が現れるので素早く片付けるように。

マザービー+ビッグアイは、ファイアの魔法1発と連続斬り1セットで何とかなるが、騎士が残ってしまうので、次のスケルトンが出てくる前に倒しておきたい。

そして全2周中最強のパーティである、スケルトン+魔術師+ドラゴンライダー混成部隊については、残りの魔法力のすべてをつぎ込んで（おそらく半分強残っているはずなので）しまおう。

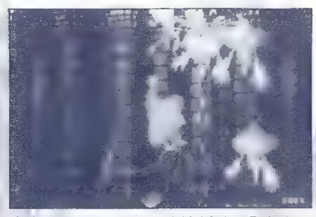

ここが正念場。持てる限りの魔法力で勝負だ！

迷宮回廊②

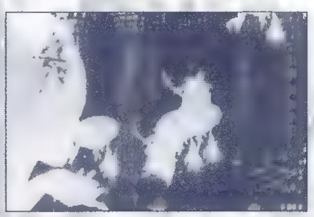
迷宮回廊①の道中で魔法力を使い切ってしまったとしても、サンドワームをきちんと倒していれば、おそらくこの面のスタート時に魔法力が半分弱溜まっていることと思う。

この面はフリーズの魔法を1回使えれば、かなり安定するパターンが存在するので、それを紹介しよう。

まず、開幕と同時にアストラルが4匹現れるので、左上のアストラルに連続斬り。


左上のアストラルに連続斬りを入れたら…、

斬っている間に上下から騎士が現れるので、騎士がまとまったところでフリーズの魔法を使用。騎士を連続斬り2セットで倒せば、後は1周目と同じパターンで楽勝だ。


騎士がまとまるのを待ってフリーズを使う。

すべての敵を倒し終わったら、ミノタウロス戦に備えて魔法をファイアに合わせておこう。

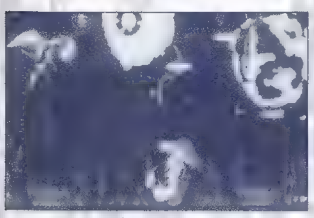
迷宮回廊③

この面のザコ戦は、前半に比べると難しくはないが、ボスのストーングリフォンは相当の強敵で、ヒートバディからメテオの魔法を使わないと勝ち目はない。よって、ザコ戦で使える魔法はファイアが1発だけということになる。

ザコ敵のパーティ編成は、ビッグアイ×3+アストラル×2+魔術師×1というものなので、開幕と同時に左上のビッグアイに連続斬りを1セット入れ、その直後にファイアの魔法で残りのビッグアイをあぶってしまおう。


ビッグアイを連続斬り→ファイアであぶる。

おそらくそれでもビッグアイを倒すまでにはいたらないので、後方に下がりつつビッグアイにショットを撃ち込んで、とにかくビッグアイを先に倒すこと。ビッグアイを倒してしまえば、後はショットだけでじっくり攻めても問題なくクリアできる。

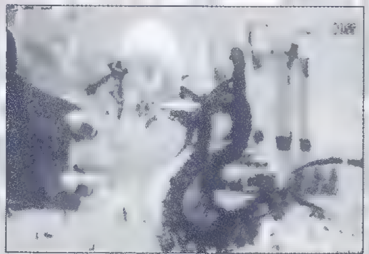

とにかくビッグアイを先に倒すこと。

2周目 ボス戦パターン

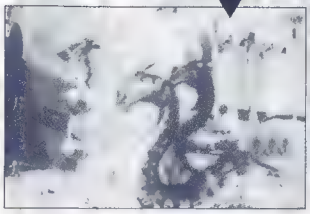
先ほども述べたが、安定しないザコ戦と違い、2周目といえどもボス戦はかなりの安定度を見せる。問題の小ザコ（バットやスピリット）のさばき方さえしっかりすれば、被ダメージ量も最小限にとどめることができるだろう。
ここでは、安全度の高いボス戦のパターンを紹介しよう。

ヒドラ

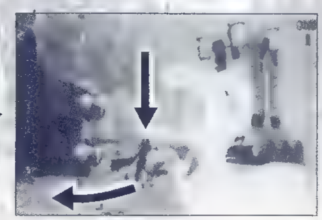
ヒドラは、魔法の消費をファイアー1発に抑えることが可能。ただし、戦闘中に画面右上から出てくるキラービーのさばき方に少々コツが必要だ。
ヒドラの頭の上をショットでギリギリがすめるように撃てば、キラービーをうまく一掃できるので、何度か練習し、確実に全滅できるようにしておこう。



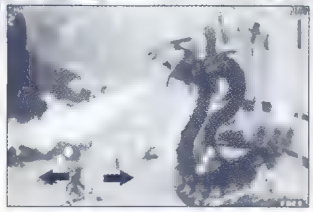
ヒドラの上部にはりついて連続斬りを1セット。



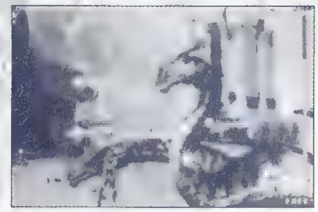
すぐに首の上ギリギリにショットを連射。キラービーを一掃。



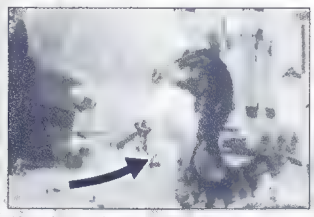
下に潜って連続斬りを１セット。ブレスを待つ。



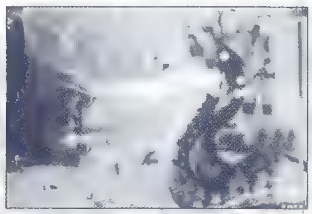
ブレスがきたら画面左下で細かく左右に動いて弾よけ。



ヒドラの首が突っ込んでくるのでそれを待ち、



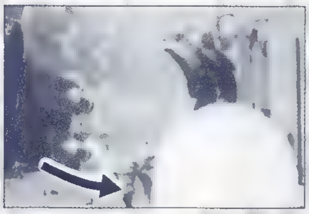
首の戻りに踏み込んで連続斬りを１セット。



すぐにキラービーが出てくるのでファイアで一掃。



ファイアを使いつつ後退。尻尾弾の切れ目を待つ。



尻尾弾の切れ目に踏み込み、連続斬りでフィニッシュ。

ワイバーン

ワイバーンは、2周目中、最も弱いボスだが、やはり小ザコであるバットのさばき方が問題になる。
そこで、ワイバーンを画面上部に誘導し、下に空間を作ってバットを倒すパターンを身につければ、魔法の消費量を抑えることが可能だ。



ほとんど画面外にワイバーンを消してしまうくらいに誘導。



まず火炎弾を１回吐かせる。その間もショット連射。



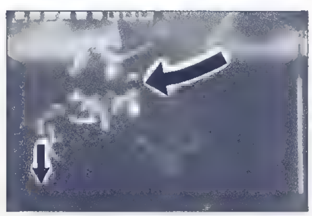
すぐ画面最上部にはりつくと、ワイバーンもついてくるので、



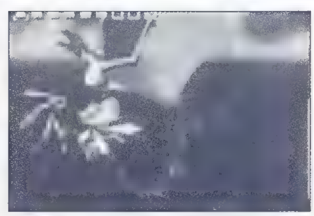
その後のバットを下の空間で倒してしまうこと。



ワイバーンが戻ってきたところに連続斬りを１セット。



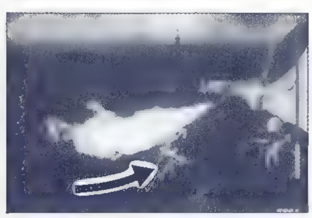
爪攻撃がくるので下に回避。



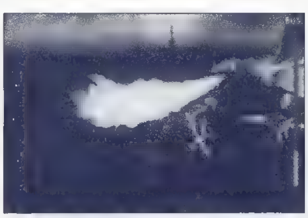
爪の戻りを連続斬り。ワイバーンは画面中央へ戻っていく。これを2回行う。



バットが再び現れるので、今度はファイアを使って片づける。



バットを片づけたら、ブレスがくるのを待つ。



ブレスがきたら、連続斬り１セットで倒せる体力まで、ショットで調整。

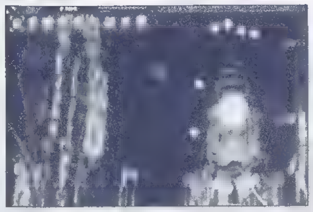


後は連続斬りでフィニッシュ！

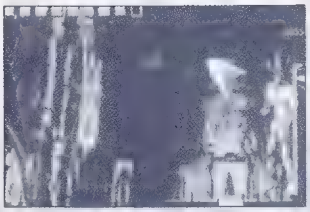
魔人

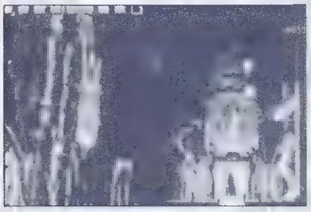
魔人戦で重要なのは、通常弾を封印すること。魔人に密着した位置では、通常弾はプレイヤーを狙わないことをおぼえておこう。

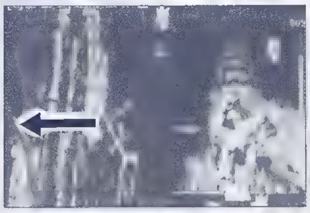
ただし、写真の形に打ち出される通常弾は、射出角があらかじめ固定されているため、封印することができない。

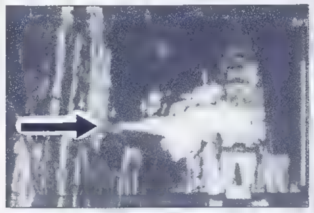

広範囲に広がる、この弾道はボスの目の前でも当たってしまう。


通常弾2・3WAYの隙間を縫いつつ前進。


ボスの目の前まで接近したら連続斬りを1セット。ただし…、


まれに光弾がくることもあるので、かわすこと。

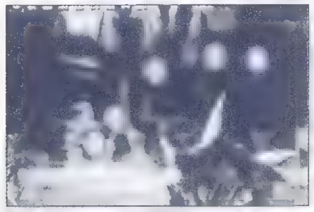

連続斬りの後、体当たりがくるので、後退&ショット連射。

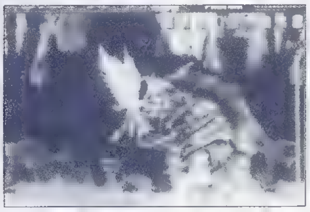

後退していると、バットが現れるので、ファイアを使用して前進。

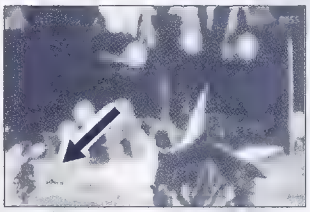

ボスのこの位置に密着、弾は自機を狙わないので連続斬り4回で倒す。

サンドワーム

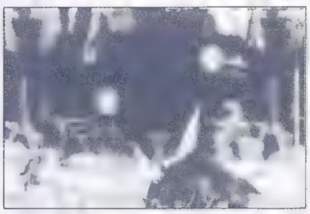
サンドワーム戦の要は写真の火炎弾。連続攻撃防止用にアルゴリズムに組み込まれているこの火炎弾は、スピードが速く回避しづらいため、パターン上必要なダメージ以上を与え過ぎないことが重要である。他は、1周目とほぼ同じパターンが通用する。

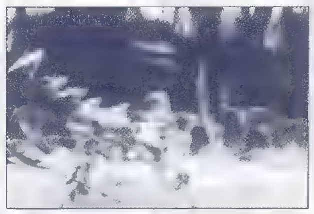

この特殊火炎弾が曲者。規定値以上のダメージを与えないように。

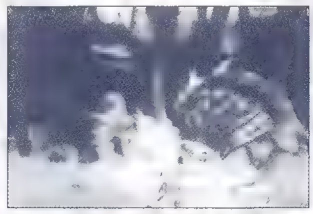

出現と同時に連続斬りを1セット。


カシュオンだと、必ずこの特殊火炎弾がくるので回避。

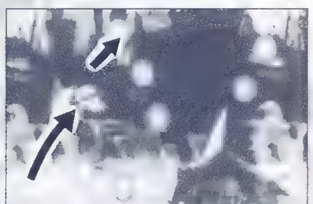

トゲ弾を連続斬りの4段目で一掃。ヴォーグやや難。

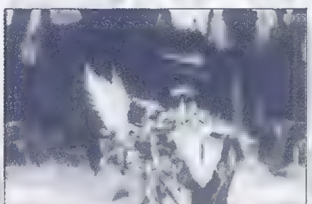

画面左下で火炎弾を回避。

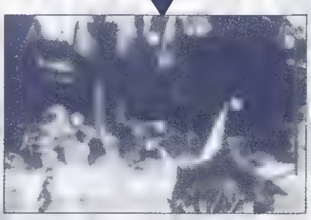

画面上部へと引きつけて、体当たりを回避。

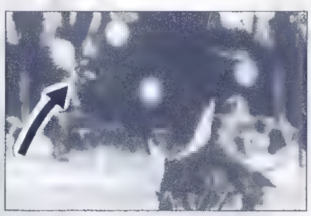

体当たりの戻りに連続斬りを1セット。

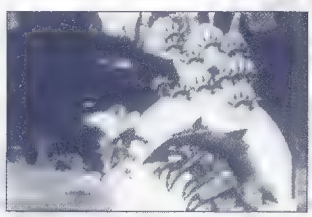

ここでダメージを与えすぎていると、特殊火炎弾がきてしまう。


通常のダメージならこの火炎弾なので、上方へ移動しつつ回避。


トゲ弾を連続斬り4段目で一掃。

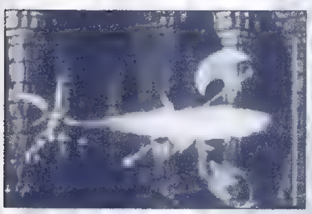

画面左下で火炎弾を回避。


3連火炎弾を上方に移動しつつ回避。


トゲ弾を一掃。同時にサンドワーム撃破。

次号予告

次号をもって、ソルディバイド全2周の攻略を終了の予定。次号では、最後の難関、ストーングリフォン戦に向け、その前のミノタウロスで魔法を温存するパターンをはじめ、残りのボス攻略を掲載する。ティオラのフォローは載るか？


ミノタウロスもファイア1発で撃破が可能だ。

細かいコントロールを身につけ近道にチャレンジ!

HANGPILOT™

マジにミリ単位の調整が必要な飛行で近道へ! こ〜んなところが通れるのです!

担当:ずるずる

こんなところが通れる! ミディアムコース編

コナミのハングパイロットの攻略、久々ですが、しっかりやろうかと思います!

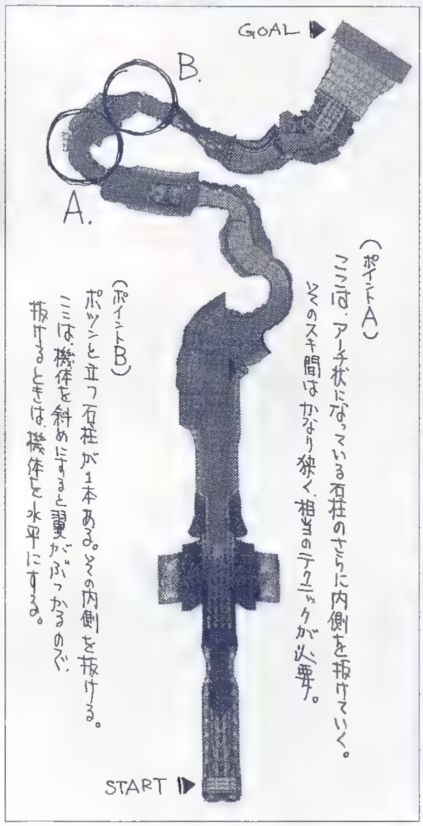
今回の攻略は、近道ができるという点に触れてみたい。

これによる効果は「タイムが縮まる!」ということ。

その第1弾としてミディアムコースから!

横にあるコース全体を参考にして頂くと、まずAポイントから。

Aポイントの右カーブのところだが、ここは石柱がアーチ状になっているところで、普通ならその中を通る。でもねちょっとやっているとその内側(アーチの外側)、が通れそうなのが目に入ると思う。そこなんです!



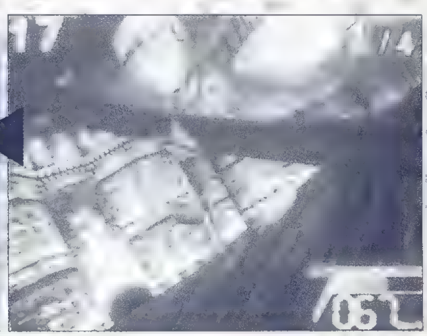


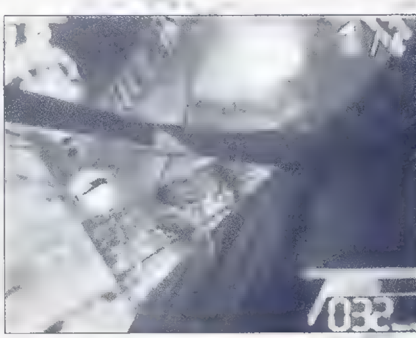


1本目(右側)をよけてからその内側に入る。狭いので微妙な操作が必要になる。

難しいのは出口。少し左へ曲がる(戻す)ようにしていかないと出られないので注意。

見て抜けるというよりは、何回もやってタイミングを覚えないと抜けられないぞ。





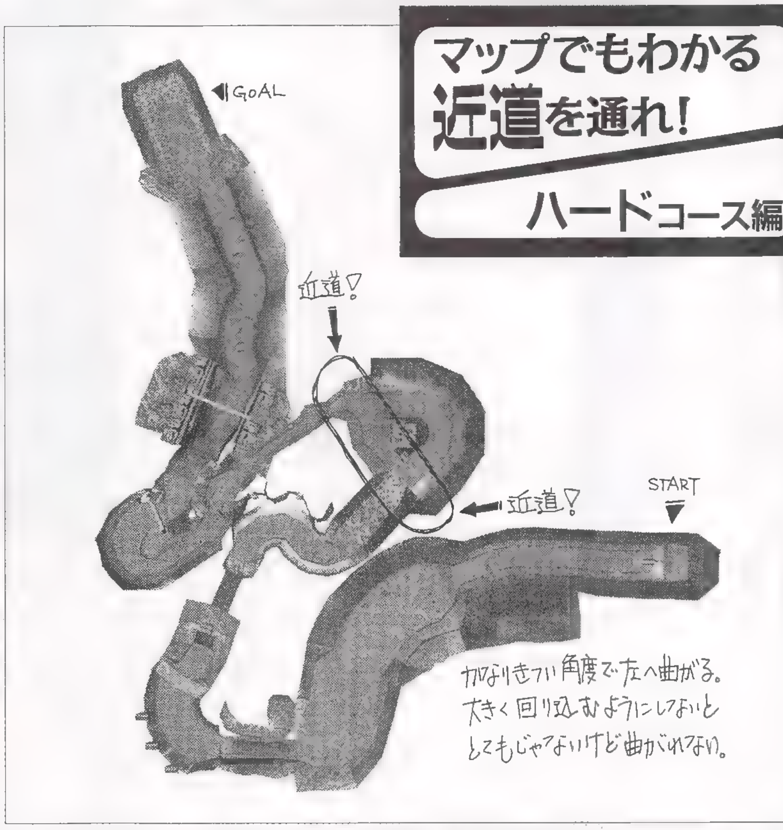
もう1つはBポイント。

ここも右カーブ。その右カーブの途中に1本石柱が立っている。この内側を通る。

簡単そうだが、ここ、地面が高くなっているため、通過する際、機体を水平にしないといけない。斜めにして戻してまた斜めにする感じだ。

ちなみにイージーのコースでもこのテクが使えます!

マップでもわかる 近道を通れ! ハードコース編



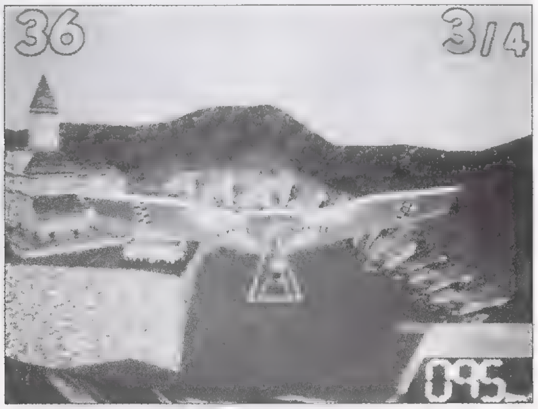
ハードのコースではどんな近道があるのかというと、コース全体図で確認してもらうと、大きく右へ曲がるところ、そう、普通に飛ぶと、左手にお城を見ながら（見上げながら）左へ曲がるところだ！

このお城、まわりを城壁で囲まれている。ということはその反対も抜けられる?そうなのです！抜けられるのです。

まずそれをコース図で確認してください。この近道、けっこう距離を縮められそうでしょう！

それを確認したらやってみましょう！

さてここですが、コース幅は広くなって飛びやすそうに感じるのですが、実際にやってみるとこれが大変！



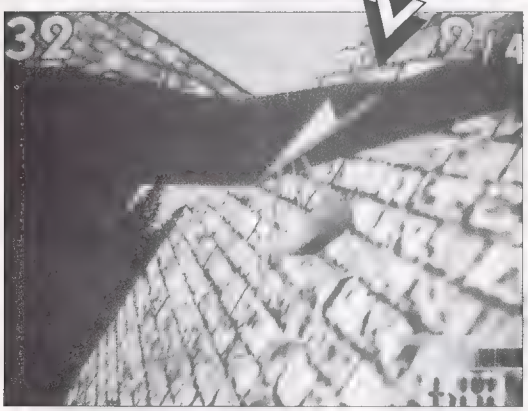


何がつらいのかというと、いつもの調子でここへ来るとその手前の部分が下りなためけっこうスピードをつけてしまうんです！するとどうでしょう、そのスピードではとても曲がりきれないのです！

まずそれを覚えておくこと。

スピードを抑えながらできるだけ右寄りから切り込んでいく。ただかなり早めに左へ曲がり始めないとダメ！これは体験しないと理解不能。





流されるためか妙に左へ曲がりにくいので、しっかり左へ曲がるよう強めにコントロールをしないといけない。

このとき、下（前）が見えないのでぶつかるのを予知するのが大変なので、自分で60度ぐらい曲がったなと思ったら機体を起こすようにしよう。

これを身体で覚えないとダメそう。

曲がれたらあとは道なりに（壁に沿って）飛ぶ。



一度右に曲がり、すぐ左へ曲がれば本コースに戻れる。

最後の左で力を入れすぎると曲がりすぎてぶつかるので注意してほしい。

ここをもっと速く抜けたい人へちょっと裏技だけど、最初の左カーブでオーバースピードに入り、右側にある城壁を使って（ぶつかって）壁ターンするのもいいでしょう。

でもこれ、左へターンしながらがポイント。角度重要！

アタックあるのみ!!



RANKING No.1を目指せ!!

TOP SKATER SEGA SKATEBOARDING

©SEGA 1997

やっと本番(!?)エキスパートのためのビギナーコース攻略。700000ptsが最低ラインか!?

担当：スー
協力：AM3研ソフトウェアセクション片岡宏之コーチ

今回からは、いかにして高いポイントを弾き出し、どうすれば大会上位にランキングされるかを解説していこう。ただ、この〝TOPSKATER〟はあまりの自由度の高さのため、提示しているラインが、ある意味究極ではあるが、それがすべてではない。しかもアナログ、加えて足入力のため毎回同じプレイを要求するのは酷というものだ。

このコーナーでは〝どうすれば高得点をマークできるのか?〟という、TOPSKATERにおける得点システムと、一つの〝高得点ながらも不可能ではない安定ライン〟と〝できれば狙ってほしい高難度のポイント、決め手の〝COOLCOMBO〟のつなぎ〟を紹介していく。つまり本文中すべてのことができるようになれば、最低で70万pts。夢の100万ptsオーバーも見えてくるだろう。

それではまず基本の高得点トリックのキメ方からいってみよう。

競技審査基準〝Point System〟

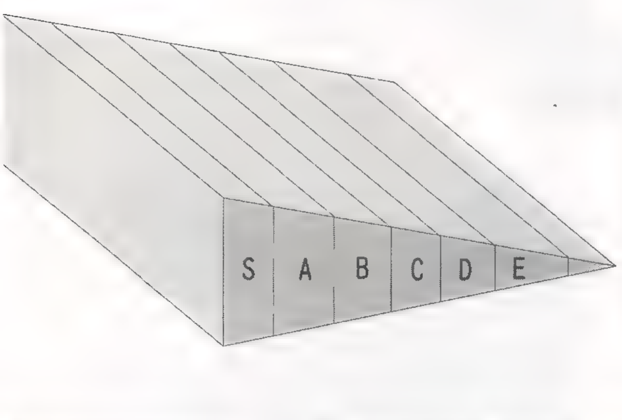
ジャンプ台からのTrick

まず一番トリックをキメる回数の多いジャンプ台で、いかにして高得点をゲットするか。基本中の基本なので確実にモノにしたい。

ジャンプ台で高得点を出すカギは踏み切りの位置に尽きる。ジャンプ台の先端に近ければ近いほど、トリックのグレードが高くなり高得点をハジき出せる。「ちゃんと入力しているはずなのに、〝S〟が出ないよ〜」という人は入力が早いのだ。ボードをズラしたり、フロントやバック入力をするまでの僅かなタイミングを頭に入れておくと、〝S〟が出やすくなるだろう。

そして様々な入力をおこなうことにより、それに対応したトリックが繰り広げられるのだが、高得点を狙うならば、答えは一つでいい。それはスライド+バック入力だ。入力やタイミングがかなりシビアだが、これをマスターできれば、ワンランク上のポイントが約束される。

しかしジャンプ台を越えたポイントで入力が完成してしまうと、トリックミスとなり転倒してしまう。こうなるとスピードが落ちてしまい、次からのトリックに影響が出てくる。かといって「間に合わない!!」と思っても、何も入力せずにやり過ごすことなどまず不可能なので、これはかなりの慣れが必要だ。



バンク・ハーフパイプからのTrick

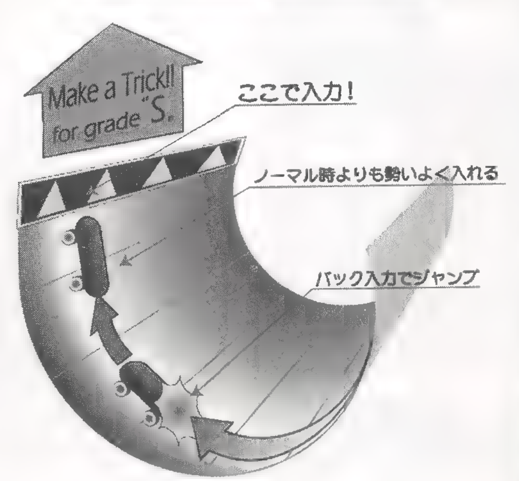
ジャンプ台からのトリックに並んで、もう一つのメインとなるのが、バンク及びハーフパイプからのトリックだ。

ジャンプ台からのトリックと異なるポイントは、飛び出すときボードになにも入力をしなくてもトリックが発生すること。このときグレードが表示されるが、このグレードは飛んだ高さに比例していて、より高く飛ぶことにより高いグレードのトリックを出すことができる。

ではどうすれば高いグレードのトリックが出せるのか!? それはバンクと直角になるように飛び出せばいい。ハーフパイプなどの縁には三角のマーカーが描かれているが、これらとできるだけ平行になるように心がけるといいだろう。

バンクと直角になるには、バンクを登り始めた瞬間にバック入力をしてやることで解決する。加えて飛び出す瞬間、ボード入力をすることで、より高いポイントのトリックを出すことができる。

一つ注意してほしいことは、曲がり過ぎてしまい、逆走となり止まってしまうこと。こうなるとかなりのロスになる。ただ、連続してハーフパイプからトリックをキメているうちに陥りやすいのだが…。



ハーフパイプでのグレードの高いトリックのキメ方

最大のカギ〝COOLCOMBO〟

〝TOPSKATER〟で、得点を稼いでいくうえでもっとも重要な位置を占めるのが、〝COOLCOMBO〟である。これは連続してトリックをキメることによって発生し、これが発生している間はポイントが倍々に伸びていくというモノ。その効果はスコアボードを見たときに、これをどの程度こなしているか、一目瞭然なほど。意識して狙ってほしい最重要テクニックだ。

〝COOLCOMBO〟の発生条件は最初にキメたトリックが終了してから1・5秒以内に次のトリックをキメた時点でスタートし、そのトリックが終了してから続けて1・5秒以内にトリックをキメることによって継続する。例をあげると、ジャンプ台→ジャンプ台→ドラム缶→縁石→縁石→ジャンプ台なんてことも可能だ。しかしCOOLCOMBO発生中、壁などに激突して減速してしまうと、それまでにストックしてきたポイントはすべて無効になってしまうので注意。

さて図3のトリック計算式について説明しておこう。まずは左端の基本得点のカコミを見てほしい。上の〝グレード基本得点〟だが、前述したようにに当然グレードが高いトリックをキメれば高い得点を得られる。各グレードに対応した、基本スコアは図4を参照してほしい。

カコミの下に表記されている〝スピード得点〟は、その

ジャンプ台でのトリックの得点計算についての説明

本ゲームにおける、トリックの得点計算は以下のような方式で行っています。

（基本得点：グレード基本得点 ＋ スピード得点）× 入力方法別倍率 × コンボ倍率

◆グレード基本得点：
トリックのグレードにより以下のように変化します

グレードS	9000点
グレードA	4000点
グレードB	3000点
グレードC	2000点
グレードD	1000点
グレードE	500点

名の通りトリックをキメたときのスピードに比例して得点が加算される。この二つを合計した得点が、ジャンプ台からトリックをキメた場合の基本得点となる。

次に図3の中央の項目を見てほしい。この〝入力方法別倍率〟というのは、これも前述した通り、トリックをキメる瞬間、ボードにどのような入力をおこなったかによって左右される。一番得点が高い方法は、〝ジャンプ台からのTrick〟を参照のこと。

最後に〝コンボ倍率〟だが、これが一番重要で、〝COOLCOMBO〟をキメた回数が倍率になる。ということは連続してトリックをキメればキメるほど、ポイントの差がイッキに広がるというワケだ。

COOL COMBO+

「コンスタントに高いグレードのトリックもキメてるし、COOLCOMBOもできる限りこなしてるハズなのに、どうしてもTOPに追いつけないんだよなぁ…」という人も多いと思う。そんな選手に細かいポイントではあるが、確実に差がつくテクニックを伝授しよう。

まず第一に縁石やパイプに小ジャンプで乗って、トリックをキメる場合はできる限り連続して乗る。これは縁石などに小ジャンプで乗った場合、そのままボード入力をし続けその上を滑り続けるのではなく、乗ったらすぐにボード入力をやめ、着地と同時にすぐ小ジャンプをして、連続で縁石などに乗っていくというテクニックだ。

このテクニックは当然COOLCOMBO扱いなのだが、トリック自体にグレードがないので、得点の基本が100ptsとして、キメる度に2000pts、3000ptsと回数に比例してポイントが上昇していく。しかもCOOLCOMBOの最中、例えばジャンプ台からジャンプ台に繋ぐ間にこのテクニックを使えば、COOLCOMBOを持続できるだけでなく、得点もかなりの高倍率になりイイことづくめだ。積極的に狙っていこう。



縁石でのSlideTrickをキメたら、



すぐにフロント入力をやめ、再度縁石に乗る。

もう一つはこのテクニックの発展型で、COOLCOMBO発生中、一度着地してからドラム缶やパイプに繋ぐのではなく、トリックをキメてそこから直接ドラム缶やパイプに着地するという荒技である。これは、その前のジャンプ台やバンクにどのような進入角で入ったか?とか、スピードはどれほどでていたのか?など様々な要素が絡んでくるので、「乗ってくれたらラッキー」みたいなところがあるが、成功したときにハジきだされるポイントはトンでもない高得点なので、スコア・アタックに燃えている選手は是非とも狙ってみてほしい。

これらをすべて総合すると、速いスピードでジャンプ台に向かい、高いグレードかつスライド＋バック入力でトリックをキメ、縁石などで繋いで考え得る限り連続でCOOLCOMBOを重ねるというのが理想である。しかしどこかでミスしてしまう危険性がそこら中にころがっているのがTOPSKATER。まずはCOOLCOMBOを繋げる練習を目的に、極力転倒というCOOLCOMBO最大のネックを避けるため、あえてグレードの低いトリックで練習するといいだろう。

エキスパートのためのビギナーコーススコア・アタック

序盤からトバしていけ!!

スタートして、まず最初にやらなければならないことはボードを左右にスライドさせること。これをすることによってスピードを最低ラインまで上げておく。スピードは得点に直結するので忘れずに。まず手始めに3つの連続するジャンプ台。ここでイキナリCOOLCOMBOを発生させるワケだが、トリックをキメたときに方向を狂わせて、芝生に突っ込まないように注意。ここに入ってしまうだけでコンボ倍率を落としてしまうからだ。

ジャンプ台を抜けたら、右手に見えるドラム缶に向かって直進していく。そしてタイミングを見計らって小ジャンプ。ドラム缶に乗ってCOOLCOMBOを繋ごう。ほんの一瞬だがドラム缶の上でも方向調節できるので、ボードを若干左にスライドさせておくと次が楽になるぞ。

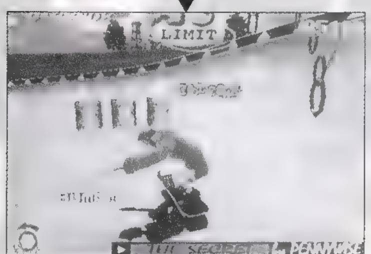
着地したらすぐにもう一つのドラム缶に飛び乗って、そのまま目の前のバンクからトリックをキメよう。まず最初はここまでつなげよう（実際は次のドラム缶にもつながる）。



まず目の前のドラム缶に向かって小ジャンプ!!



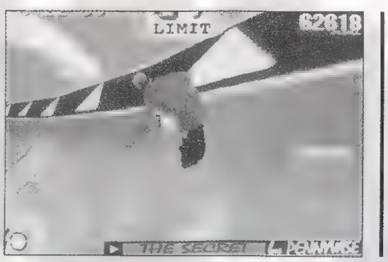
成功したら、



着地してすぐにフロント入力で小ジャンプ。



うまく繋げたら、



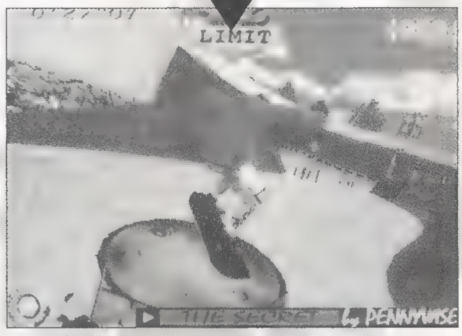
バンクからトリックをキメてCOOLCOMBOひとまず終了。

2nd. COOL COMBO

バンクが終了したら、目の前にまたドラム缶がある。これも同様に小ジャンプで飛び乗ったら、連続してその次に見えるドラム缶に飛び乗る。これが成功したら、二つ目のCOOLCOMBOがスタートする。このとき次のことを考えて、ドラム缶上でボードを左にスライドさせよう。その奥にある三つ目のドラム缶に乗ったら、ほんの少しだけ



すぐにドラム缶が迫ってくる。これに、



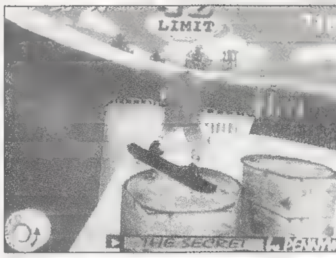
まずは乗って、



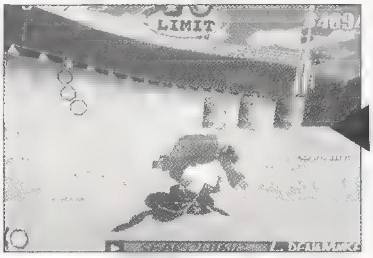
着地直後にフロント入力で、再びドラム缶に。

直進してから、バンクに向かって進んでいき、そこからトリックをキメる。

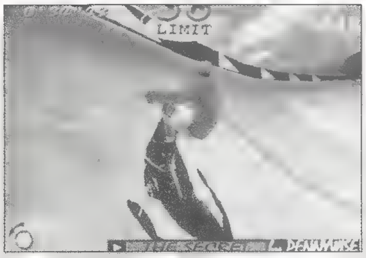
この次が序盤のヤマ場、このトリックから直接次のバンク手前にあるドラム缶を狙おうというものだ。前述したように、これは毎回確実に成功できるモノではない。ただ、バンクからのトリックをキメるときの踏み切り位置が重要なので、そのポイントは写真を参考にしてほしい。



成功したら、二つ目のCOOL COMBO始動。



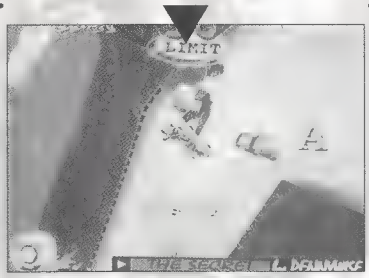
着地後三たびドラム缶へ、



このポイントからトリックをキメて、



三連チャンはキツイ!!



直接ドラム缶を狙うのだ!!成功するか!?



このドラム缶で稼いでもイイゾ。

これが成功すると、転倒する場合があるので、この後に続くバンクでトリックを重ねていこう。失敗した場合は一度バンクからトリックをキメて、バンク内側の水色のゾーンの縁にあるドラム缶に繋げるといいだろう。

チョット物足りないが、今回はここまで。

NEXT STOP

次回はエキスパートのためのビギナーコース攻略（後半）をお送りしたい。イッキにFINISHまでいってみよう。さて9/14には〝SKATERS SESSION 1997〟の〝STUNTTRACKERS TROPHY〟つまり全国決勝がおこなわれる。この模様もシッカリリポートしたいのでお楽しみに!!

200号記念企画〝人文字を探せ!!〟のコーナーに沢山の応募本当にアリガトウ!!募集はこの号の発売日をもって終了させていただきます。楽しみにまっててね!!（さすがに季節はずれか!?）

佐竹雅昭のいま、熱くなれ!!コーナー

天使万歳ふたたび

第74回

文・4コマ／佐竹雅昭

やっぱり夏といえば海。我らが王子も、この夏海へと向かったわけですが、やはり気になるのが日焼け。あれってヒリヒリして痛いんだよねえ。

日焼けにご注意

読者の皆様は日焼けで苦しんだことはありますか？

私の場合、肌がとっても白く、よく「モチのような肌だねぇ」と言われるぐらいなので、少しでも太陽に当たるとすぐ赤くなりヒリヒリするのです。

それでも夏になると海に行きたくなるのは、やっぱり男の子です。

もちろん海に行きたくなるのは男の子だけではなく女の子もそうでしょうけどね。

つい先日も、私は海に行きました。

俗にブーメランと呼ばれるビキニを着けて、見事な肉体を浜辺の人たちに見せつけるかのように。

ただ難点をいえば、色が白いということだけですが。

それでも気にせずに、私は海に気合いを入れて飛び込みました。

「キェ～～！」

気持ちぃぃぃ～！

やっぱり夏は海です。

海水の塩が体をピシッと引き締めてくれます。

思わず心も体もリフレッシュと独り言をつぶやいてしまうくらいです。

しばらくの間、押し寄せてくる荒波と戦い、疲れてきたので少し休息をとろうと浜辺に戻りました。

「よっこらしょ」

お決まりの掛け声と共に砂に腰を降ろし、愛用のスッポンドリンクを一気飲み。

あまりの気持ち良さに、私は大の字で砂浜に寝ころびました。

（あ～このまま砂になってしまいたい）

自然の素晴らしさを肌で感じている瞬間です。

目をゆっくり閉じると、波の音が心地良いのです。

いつの間にか私は眠りに落ちていました。

気が付くと陽はかなり落ち、浜辺にも人がかなり少なくなっていました。

「よっこらしょ」

私はゆっくりと起き上がった途端、とてつもない激痛が襲いました

「痛っ！」

体前面部分が真っ赤なヤケド状態になっているではないですか。

もうここまで日焼けしていたら、動くことができません。

それはまるでロボットかのようにギクシャクしています。

それでも何とか起き上がって家路に着こうとしました。

すると後ろから子供達の笑い声が聞こえてくるではありませんか。

「あっはっは。あの人、前が赤くて後ろが白いよ。紅白まんじゅうみたいでおめでたいなぁ～」

その晩、熱でうなされたのは言うまでもありません。



佐竹選手へ!!

いつも楽しく読んでいます。
この9月から11月にかけて、
2年ぶりのK-1グランプリ
出場が決まっていますが、
今度こそ優勝してください!!
がんばれ、佐竹選手!!

（PN. メフィラス星人）

（東京都　メフィラス星人くんより）

ポエム

社会勉強

車の免許
十年以上
車に乗らない
無事故無違反
それ当たり前
ペーパードライバー
でもゴールド

byさたやん

怪獣王子の部屋



さたけ　まさあき　空手家　大阪府出身
身長185cm　体重100kg　A型
日夜続く厳しいトレーニングの合間でも、当然趣味に興じる時間は忘れない。とにかく忙しい毎日なのだ。

お便り募集中!!

㊝コーナーではラジオのFAXにまけないほどの熱いお便りを募集。宛先は新声社㊝係。

マニアにうれしい初心者にやさしい

VIDEO GAME P.C.B. SHOP
Try
トライ

ARCADE PCB SHOP

おすすめ中古基板リスト

●リアルバウト餓狼伝説スペシャル	¥15,000
●ファンタジックラブ	¥20,000
●とべ!ポリスターズ	¥20,000
●キャプテンコマンドー	¥15,000
●R-TYPEⅡ	¥12,000
●パズルボブル2（マザー込）	¥55,000
●子育てクイズマイエンジェル（新品）	¥20,000

その他、欲しい基板があったらTELください。

新作ゲーム予約受付中!

■ストリートファイターⅢ セカンド（CPⅢ）
■サムライスピリッツ～侍魂～
■ポケットファイター
■コットン2
■ファイティング武術

その他新作も予約O.K.!!

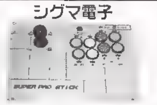
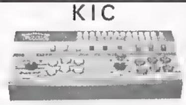
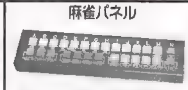
わからないことがあったらTELしてね!

㈱トライ

〒101　東京都千代田区外神田3-10-5　イサミヤ3ビル2F
TEL／03-5295-0667　　FAX／03-5295-1958
営業時間：10時～20時（日祭・祝日は18時30分まで）

－トライホームページ開設！－
http://www.try-inc.co.jp/

コントロールBOXもあります

シグマ電子	KIC	ハッピー商会
		
AV-5000 ¥28,000	パナカスタムロング ¥34,000	VEGA Jr. ¥29,800
シグマ電子	KIC	麻雀パネル
		
Σ-8000TB ¥15,800	パナツインロング ¥38,000	どのコントロールBOXにも取り付け可能　¥7,000

コントロールBOXとゲーム基板を一緒にお買いあげの方には値引きあり

秋葉原にきたらチェックしよう！

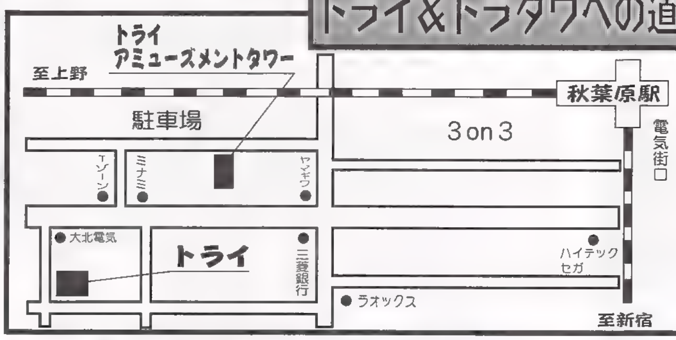
トライアミューズメントタワー

8階建てビルの5・6・7階が全てレトロゲームフロアという、レゲーマニア必見のアミューズメントスポットである。

今回は「5階レトロゲームフロアのゲーム」を紹介します。（8月30日現在）

ナイトストライカー	悪魔城ドラキュラ
ダライアス EXTRA VER.	ロストワールド
キャメルトライ	S・D・I
トリオ・ザ・パンチ	ブラックパンサー
ストリートファイター	ワルキューレの冒険
怒号層圏	怒
ファンタジーゾーン	大江戸ファイト
ドラゴンスピリット OLD VER.	ガントレット

トライ&トラタワへの道



プライズもますます充実！

●入荷予定プライズリスト
センチメンタルグラフティー・ときメモなど、じゃんじゃん入荷！

ときめきメモリアル
★ときめきグラス
★マスコットキーホルダー体操服
★キャンバスバックアソート
★トラベルウォッチ
★携帯ホルダー
★Tシャツ2

新世紀エヴァンゲリオン
★マグカップ
★パブミラー
★HGTシャツ

サクラ大戦・同級生・同級生2
★貯金箱

SECRET FILE
カプコン シークレットファイル
取扱店
なないろDREAMS
MSH VS SF
ヴァンパイアセイヴァー

トライアミューズメントタワー

Try AMUSEMENT TOWER

〒101　東京都千代田区外神田4-3-10
TEL/FAX　03-5295-2345
営業時間　AM10:00~PM10:00

アンケート

アンケートに答えてステキなH・Aオリジナル・グッズをもらおう

簡単なアンケートにお答えください。

Q1

興味ある職業は何ですか？

□プログラマー
□グラフィックデザイナー
□ゲームクリエイター
□CGクリエイター
□声優
□キャラクターデザイナー
□3DCGデザイナー
□シナリオライター
□ゲーム企画制作者
□マルチメディアソフト制作者
□その他　（　　　　　　　　　　　　）

Q2

下記より、興味のある講座をお選びください。

□3DCGアニメーション　SOFTIMAGE〔WindowsNT〕マスターコース
□Macintosh　CGアニメーション総合講座
□キャラクターデザイン（グラフィックス）講座
□キャラクターデザイン（Macintosh）講座
□ゲーム企画／プロデビュー塾
□プログラマー養成講座
□声優

Q3

学校見学は希望されますか？

はい　　　　検討中

Q4

Q3.で、はいと答えた方、ご希望の日時をお知らせください。

（　　月　　　日）

21世紀のゲームクリエイター養成機関

※無料体験セミナー実施中!!

★定員になり次第募集締切。詳細についてはお問い合わせ下さい。
★資料請求は右のハガキにてお申し込み下さい。

夜間部新設！

学校やビジネス、もちろんプライベートとの両立も可能！
さぁ、ヒューマン・アカデミーで、次世代のメディアの技術、身につけよう！

10月開講

3DCGアニメーション　SOFTIMAGE(Windows NT)マスター コース

「ロスト・ワールド」、「バーチャファイター」など数々の映画作品や人気ゲームを創り出している3DCG創作ソフトSOFTIMAGEを自在に操れるCGクリエーターを目指せ！

期　間 / 5ヵ月
時　間 / 18:30〜21:20(1日170分)
授業回数 / 36回(週2回)
使用ソフト / SOFTIMAGE

プログラマー養成講座

期　間 / 5ヵ月
時　間 / 18:30〜21:20(1日170分)
授業回数 / 18回(週1回)
使用言語 / C++

キャラクターデザイン(グラフィックス)講座

期　間 / 3ヵ月
時　間 / 18:30〜21:20(1日170分)
授業回数 / 13回(週1回)

Macintosh CGアニメーション総合講座

期　間 / 3ヵ月
時　間 / 18:30〜21:20(1日170分)
授業回数 / 13回(週1回)
使用ソフト / Illustrator、Photoshop、Strata Studio Pro
Director、Premiere、Sound Edit

キャラクターデザイン(Macintosh)講座

期　間 / 3ヵ月
時　間 / 18:30〜21:20(1日170分)
授業回数 / 13回(週1回)
使用ソフト / Illustrator、Photoshop、Strata Studio Pro

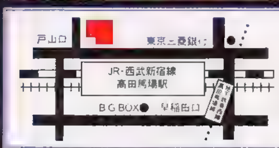
ゲーム企画 プロデビュー塾

講座終了後、当校主催の有力ゲームメーカー協賛によるゲーム企画オーディション有!!

期　間 / 4ヵ月
時　間 / 18:30〜21:30(1日180分)
授業回数 / 16回(週1回)

昼間部

●ゲームクリエイター専攻(2年/4年制)
●CGクリエイター専攻(2年/4年制)

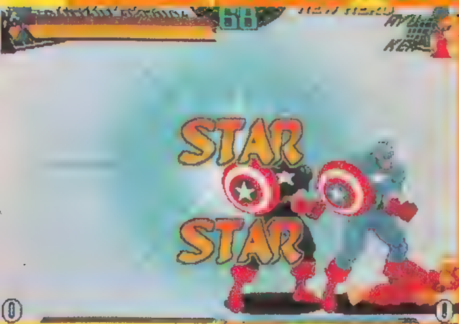


交通JR・西武新宿線高田馬場駅徒歩1分（JR駅ホームから見えます。）地下鉄東西線高田馬場駅徒歩3分

〒169　東京都新宿区高田馬場4-4-2
Internet Address
●http://www.the-human.ac.jp/
0120-89-1588



総合学園　ゲーム カレッジ
ヒューマン・アカデミー



一世一代の大花火

MARVEL SUPER HEROES VS. STREET FIGHTER

マーヴル・スーパーヒーローズVS.ストリートファイター

今回はパーッと盛り上がるための隠しキャラの情報と、チームバトルの読み物で構成しました。



あんな夢、こんな夢、水の泡

マーヴル側の隠しキャラたち

前号で使用コマンドと簡単な紹介をした隠しキャラ。果たして新事実はあるのか？

担当：KKYーいなりん

このページでは、隠し6キャラのうちマーヴルスーパーヒーローズ側の3キャラ、アーマースパイダーマン、USエージェント、メフィストについて紹介していく。

ちなみに、前号で「次号で完全な技表を掲載するのでお楽しみに!!」と書いてあるが、実はマーヴル側の3キャラには新技というものが存在しない。もとになっているキャラと技表が同じなので、ここには掲載しない。

USエージェント

前号で「現時点で分かっている違いはカラーだけ」と書いた。それでは、今現在判明している情報を挙げてみると…。

●キャプテンアメリカの偽者。基本的な性能は、キャプテンアメリカと変わらない

以上。つまり、ただ単にキャプテンアメリカの色違いである。

私は原作にあまり詳しくないので、他のライターにちょっと聞いてみた。「USエージェント?そんなの知らねぇよ。キャプテンアメリカの偽物?ただのコスプレマニアなんじゃねぇの」とのこと。

もし本当にコスプレマニアだったとしても、強化人間であるキャプテンアメリカと基本的な性能が変わらないというのは、ある意味スゴイことではないだろうか。



前号でも触れたが、議事堂キャラチームを組めるのがいい。



ジャスティスも使うコスプレマニア?なかなかスゴイ奴。

メフィスト

メフィストについても、今現在判明している情報を挙げてみると…。

●ブラックハートの父親。基本的な性能はブラックハートと変わらないが、特定の通常攻撃がヒットすると相手は燃えダメージになる

となる。燃えダメージについては前号でも少し触れているが、小と中の通常攻撃のうちJ中Ⓟを除いたすべての技に「燃えダメージ」が追加される。

ただし燃えダメージといっても炎の演出がつくだけで、実際には相手のくらい時間などは通常の攻撃と変わらない。

それではメフィストについても、原作に詳しいライターに聞いてみよう。「メフィスト?ああ、ブラックハートの親父ね。むちゃくちゃデカくなったり人間サイズになったりするよ」とのこと。



このキャラも、疑似同キャラなのが最大の長所。



炎のグラフィックが残っていても、くらいは回復している。

アーマースパイダーマン

今現在判明しているアーマースパイダーマンの情報…は。

●基本性能はスパイダーマンと変わらないが、すべての通常小攻撃＋ごく一部の技（リュウなどの立ち中or大Ⓚや、シールドスラッシュなど）に耐性を持つ

●アーマーを装備しているので、スパイダーマンよりスピードが遅く、ジャンプ力がない

となっている。耐性があるというのは、その攻撃をくらってもほとんどのけぞらないということで、例えばリュウの立ち大Ⓚをくらったあと、スパイダースティングで反撃ができてしまう。



近距離で立ち大Ⓚをくらっても、



スパイダースティングで反撃することができる。

アーマースパイダーマンは疑似同キャラチームが組めないだけあって（かどうかは知らないが）、前述の2キャラと比べて明確な違いがある。

日焼けしたさくら



念願の前に飛ぶ波動拳と瞬獄殺！
果たしてその強さは？

担当：伊勢猫

波動拳（空中可）	↓↘→＋Ⓟ
咲桜拳（空中可）	→↓↘＋Ⓟ
春風脚	↓↙←＋Ⓚ
阿修羅閃空	→↓↘＋ⓅⓅⓅ(ⓀⓀⓀ) ←↓↙＋ⓅⓅⓅ(ⓀⓀⓀ)
真空波動拳	↓↘→＋ⓅⓅ
春一番	↓↙←＋ⓀⓀ
春獄殺	小Ⓟ小Ⓟ→小Ⓚ大Ⓟ

隠しコマンドで使用可能になるキャラクターの一人である「日焼けした」さくら。

見た目には「殺意の波動に目覚めた」といった第一印象を受けるとは思うが、単純に必殺技が追加されているといった部分以外にもノーマル版さくらと違う点は意外と多い。

さくら版「春獄殺」

日焼けしたさくら（以下日焼けさくら）で最も目を引くのは、豪鬼の必殺技である阿修羅閃空と瞬獄殺といった技の追加がそれとなるわけだが、やはり気になるのは性能面。

まずは阿修羅閃空について説明しておくと、基本的には豪鬼と同じように見えるが実はコマンド入力完成から終了まで完全無敵。具体的にどう違うかというと、移動終了時に攻撃を重ねられてもそれをガードすることができる。

春獄殺に関しては、発生時間とダメージ量といった面で豪鬼に劣り、ゲージを3つ消費。基本的には変わりない。



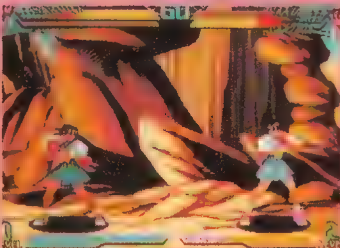
阿修羅閃空は完全無敵。スキもないので多用していって問題なし！

必殺技の変更点

見た目に波動拳が前方に飛ぶといった、だれでも気がつく変更点。ところが硬化時間はノーマル時となんら変わらないため、ガードやヒットに関わりなくチェーンコンボなどからキャンセルした場合は相手の反撃が間に合ってしまう。そのため、遠距離や空中から牽制がメイン。真空波動拳に関してはダメージ自体かなり少ない代わり、リュウの真空波動拳よりも出が早いので小・中・大チェーンからのシメとして使っていこう。

咲桜拳についてもZERO2版になって飛び道具を相殺できない上に、攻撃判定の関係上か小→中→大からではまず連続ヒットしない。このため、小・大・中咲桜拳を基本にして使っていく。また、咲桜拳は上昇部分をガードされると一切跳ね返らないのでその点にも注意して使いたい。

これ以外の春風脚、春一番、乱れ桜は攻撃判定の発生が早くなっていて、ハイパーコンボのふたつに関してはダメージ量がかなり増えた。チャンスがあれば狙っていこう。



乱れ桜でこれだけの差がある…狙っていっても決して損はないぞ！



意外と見落としがちなダッシュからの滑りには、これだけ差がある。

基本戦法は変わりなし！

日焼けさくらの基本的な闘い方は、変更された個所を見ても分かる通りで特に変化はない。とはいえ、ダッシュ後に滑る距離がかなり長くなってしゃがみ小Ⓚ・大Ⓟがヒットさせやすくなった。

ちなみに、エリアル自体はノーマルさくらと同じSJ中Ⓟ→中Ⓚ→大空中波動がいい。

これ以外では、阿修羅閃空の無敵をフルに活用してのクルージングも有効。チェーンキャンセルから連携のバリエーションとしてや相棒の体力回復をする間の時間稼ぎとして十分に使っていけるぞー！

また、基本技のしゃがみ中キックのみ攻撃判定発生が小攻撃より早くなっているので、連携の割り込みにはリーチが長く判定も強いこちらを使っていくといいだろう。

さて、最後に新しく判明した連続技（？）を紹介して今回のシメとしよう。

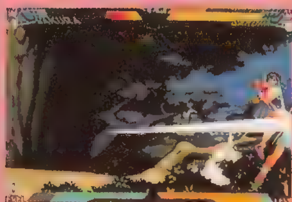
春風脚から投げ確定？

相手を画面端へと追い込んでから春風脚がヒットする…、こんな状況は意外と多いとは思う。実はそこから叩きつけでバウンドしている相手に対して、投げを確定で決めるといったことができる。

やり方自体はいたって簡単で、画面端に相手を追い込んだ状態で春風脚が地上でヒットしたら後はレバーを入れっぱなしにして中Ⓟor Ⓚボタンを連打。バウンド中の相手を投げてしまうことが可能。しかも、日焼けさくらであればここで春獄殺を重ねると…まあ、実用度は低いがチャンスがあれば一度は決めてみたい連携ではある。

ただし、このバウンド投げについてはハルクとブラックハート、シュマゴラスといったキャラとやられモーションのみ、バウンドモーションが特殊なダルシムに対しての他のキャラと違い投げることができないので要注意。

また、当然投げ抜けをされることもあるのでその点は勘違いしないように…。



画面端で春風脚をヒットさせた後、着地にコマンドを入れておけば…、



バウンドした相手に対して投げがなんと確定でヒットする。

勝ちポーズ決めとく？

さくらの勝ちポーズがセレクトできることが判明！やり方は簡単で、相手を倒した後の勝利デモが始まる前にいずれかの攻撃ボタンを押していればOKだぞ！



友達のケイちゃんが出てくる勝ちポーズもこれでバッチリOKだぞ！

勝利ポーズセレクトコマンド

小パンチ	笑顔で手を上げると桜吹雪が舞う
中パンチ	気合を入れる1（スニーカーが飛んでいくバージョン） （さくらが靴脱ぎのポーズになった時に、すばやくレバーを↑↓に入力し成立すると、スニーカーが相手に当たる）
大パンチ	気合を入れる2（スニーカーが脱げないバージョン）
小キック	さくらダンスをする
中キック	こんなとこだねのポーズ
大キック	さくらを基準に向いている方向の画面範囲が広い場合、 →さくらダンスをする さくらを基準に背中方向の画面範囲が広い場合、 →友達のケイちゃん登場。駆け寄ってきて転倒

地獄からの生還 シャドウ



幾度となくシャドルーにやられても奴はめげずに帰ってきた。

担当：MVP

ソニックブーム	←ため→+Ⓟ
サマーソルトシェル	↓ため↑+Ⓚ
ムーンサルトスラッシュ	↑↗→+Ⓚ
シャドウブレイク	↓↘→+ⓅⓅ
クロスシャドウブリッツ	↓↘→+ⓀⓀ
シャドウジャスティス	↓↙←+ⓀⓀ
ファイナルミッション	←ため→←→+ⓅⓅ

エンディングで毎回シャドルーに倒されていたあいつ、ナッシュに似た「シャドウ」がやはり存在した。

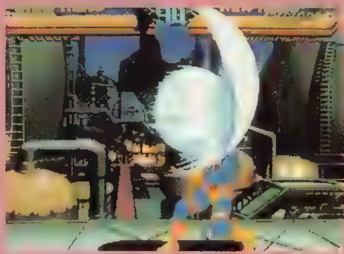
X-MEN VS SFのときとはどこが違うのか?それは以下の文章で明らかになる。

サマーがいける

まずは最初に思いつくのが、ソニックブーム→ダッシュチェーンコンボ or ダッシュジャンプ攻撃であろう。今回もこの戦法は有効で攻めの基本となる。

ただし前と比べるとソニックブームの弾速が速くなっているのでソニックブームにアドバンシングガードをかけられると若干やりにくい感じがする。まぁそれほどの変化というわけではない。

次に前作非常に強力な技であった空対地用兵器、ムーンサルトスラッシュが着地の隙が大きくなり使いづらくなってしまった。よって、その使いどころは空対空で昇り中Ⓚ→ムーンサルトスラッシュという使い方とエリアルレイヴで使用するのみとなった。着地のタイミングをずらす出し方は今回有効でないので注意。



ムーンサルトスラッシュは硬直ができてしまった。

最後の必殺技サマーソルトシェル(以下サマー)。これに関しては前作よりもかなり使いやすくなったといえる。とにかくダメージがアップしており、だいたい体力ゲージの8分の1から9分の1くらいの攻撃力を持つ。

以前から、攻撃判定の大きさとそのスキの小ささはかなりお世話になっていたので、ダメージアップのおかげでもうこれは多用するしかない、という技になった。いわゆる「待ち」といわれる戦法もかなり有効となったわけだ。相手はサマーをどんどん出されているだけで非常に攻めづらいはず。対地性能も高いのでどんどん使っていこう。



頼れるサマー。今回の主力技だ。

チェーンがいい

チェーンコンボも前作より攻撃力が高くなったようだ。



チェーンコンボがいい減りだ。

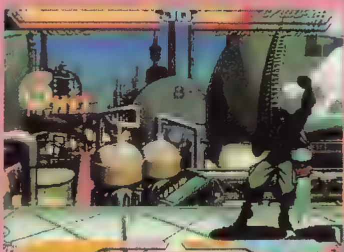
ソニックブーム→チェーンコンボ、というのがヒットするだけでかなり減らせる。大攻撃の威力が若干増したように思える。このとき使うチェーンは基本的に小足→中足→大足がいいだろう。そしてキャンセルソニックブームにつなぐといい。

エリアルもいいぞ

他キャラだとエリアルレイヴにやや難があるようだが、シャドウはどんどん狙っていって構わない。小足→しゃがみ大Ⓟで相手を浮かすか、相手のジャンプにしゃがみ大Ⓟを合わせて、いきなり浮かすとよい。



基本は浮かして小Ⓟ→中Ⓟ→ムーンサルトスラッシュ。



画面端ならそこから小足→しゃがみ大Ⓟでもう一度浮かして…、



もう1セット。大ダメージだ。

一度相手を浮かしたら、スーパージャンプで追いかけて小Ⓟ→中Ⓟ→ムーンサルトスラッシュを入れていくとよい。小Ⓟ→中Ⓟのところは別に小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟや小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚと入れていってもいいが、中Ⓟからムーンサルトスラッシュにつなぐのが一番楽だと思うぞ。

また、相手が画面端ならば小Ⓟ→中Ⓟ→ムーンサルトスラッシュ(中)と入れた後、着地したら小Ⓚ→大Ⓟで浮かして、もう一度小Ⓚ→中Ⓟ→ムーンサルトスラッシュを入れることが可能だ。これが決まれば体力をごっそり持っていけるのでぜひお試しあれ。

ハイパーコンボ

ハイパーコンボはすべて弱体化してしまった。その理由は、

●通常技から連続にならない

ということである。

以前強力だったソニックブレイク(現シャドウブレイク)からの連続技も今回は無理。

新技のファイナルミッションは技を決めると瞬獄殺のような演出になる。が、打撃判定でまず決める機会がないのが残念。

役割はいかに?

チームバトルでのシャドウの位置づけはどういったものだろうか?

基本戦闘能力は高いので、どんどん攻めたり待って迎撃したり、いろいろな方法でゲージを溜めることが可能。

だが溜めたゲージを使うチャンスは少ない。そこで、ヴァリアブルカウンターやコンビネーションに使うか、すぐに相棒にタッチして相棒に使わせていくといいだろう。

アシスト要員

ヴァリアブルアシストで出る技はソニックブーム。

この飛び道具は弾速が遅く非常に有効だ。連携に組み込んでいけば、相棒は安心して攻められるのである。多用していこう。



アシスト性能はSクラス。多用すべし!!

メカザンギエフ



くらいファイナルに命をかけろ！

担当：RED

スクリューパイルドライバー	レバー1回転+Ⓟ
ダブルラリアット(空中不可)	ⓅⓅⓅ(ⓀⓀⓀ)
フライングパワーボム	⬅⬋⬇⬊➡+Ⓚ
エリアルロシアンスラム	➡⬇⬊+Ⓚ
ウオツカファイヤー	⬇⬊➡+Ⓟ
ファイナルアトミックバスター	レバー1回転+ⓅⓅ
シベリアンブリザード	レバー1回転+ⓀⓀ

新技はこの2つ

まずは追加された2つの新技を紹介しておこう。

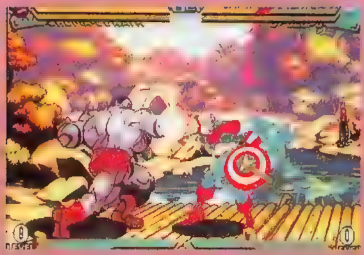
●ウオツカファイヤー

ま、一言で言ってしまうとヨガフレイム。ザンギもついに飛び道具らしき技を身につけたようだ。

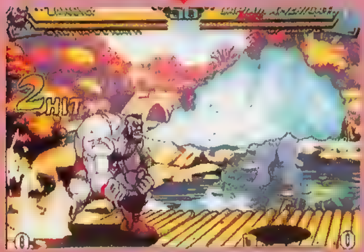
リーチが長く、出るのもそこそこ早いので、相手との間合いが離れている時の牽制としてけっこう気軽に出していける。中間間合いで立ち大パンチや立ち中キックにキャンセルをかけて出していくのもいいだろう。

攻撃力はそれほど高くはないが、十分いやがらせにはなる技だ。

ジャンプ大パンチ→立ち大パンチ→ウオツカファイヤーといった連続技もできる。



立ち大パンチや中キックから…、



キャンセルでウオツカファイヤーをつなごう。

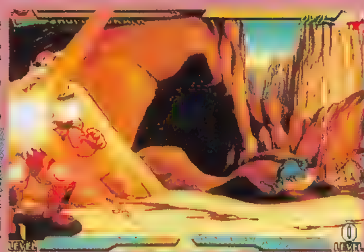
●シベリアンブリザード

こちらはゲージを1つ使うハイパーコンボ。ダブルラリアットで神龍拳なみに上昇していく対空系の技だ。

出かかりに無敵時間があり、通常技による跳び込みくらいなら問題なく返せる。

ただし、対空で使うとカス当たりになりやすいので、ダメージ的にはあまり期待できない。

メカザンギのウリであるハイパーアーマー能力を利用して、うまく割り込みに使えば、根元からモロに当たってゲージ3分の1くらいのダメージは奪える。



ハイパーアーマー＋無敵時間で…、



強引な割り込みを狙うと大ダメージを与えられる。

連続技に組み込むのは難しいが、密着状態で小技キャンセルから出したり、相手が画面端ならジャンプ中キックを低い打点で当てれば連続でつなぐこともできる。

残念ながら、ウオツカファイヤーもシベリアンブリザードも空中で出すことはできないので注意。

その他の違い

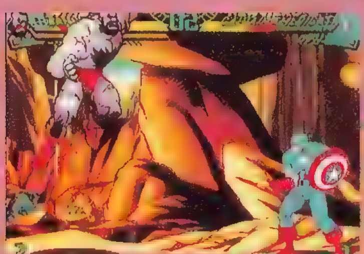
メカザンギは新技が2つ増えた以外にもいくつか変更点がある。

まず、最大の特徴は、敵の攻撃をガードすることが一切できなくなっていて、その代わりに（?）ハルクやザンギのスーパーアーマー能力をさらに強化したような「ハイパーアーマー」とでも言うべき能力を備えている点である。どんな打撃系の技を何発くらっても、ダウンさせられることものけぞることもないので、とんでもない技にとんでもないところで反撃できたりする。この辺がメカザンギの一番面白いところだろう。

通常技についてはザンギエフと同じだが、必殺技については少々変更点がある。

まず、バニシングフラットがなくなった。ダブル&クイックダブルラリアットは空中では出せなくなっている。エリアルロシアンスラムは軌道が少し変わっていて、横に伸びなくなっている。

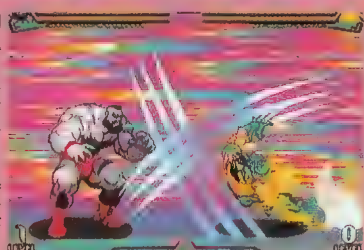
これらの変更って、メカ化して体重が重くなったからなのだろうか?



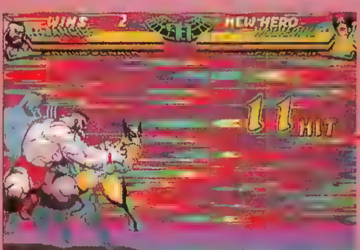
ロシアンスラムが横に伸びね〜。

強いぞメカザンギ！肉を切らせて骨を断つ!!

対戦でメカザンギを使う場合は、基本的な狙いはハイパーアーマーを利用したくらい投げなので、パートナーに先発で出てもらって、ハイパーコンボゲージを1つは持った状態で出撃してファイナルアトミックを狙っていこう。



例えばこんな技をメカザンギに出しちまうと…、



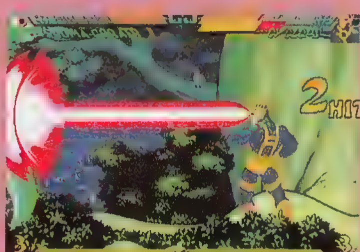
簡単にくらいファイナルのえじきです。

「肉を切らせて骨を断つ」的な闘いにならざるを得ないので、さんざんダメージをくらって接近した後には、ファイナルアトミックを決めたい。

そして、ある程度ダメージをくらったら体力ゲージの赤い部分（回復可能部分）が長く残っているうちにさっさと交代してしまおう。メカザンギはかなり堅いけど、やっぱり無理すればあっという間に死んでしまうぞ。

かわいそうだぞメカザンギ こりゃ終わってる！

さすがに一切の攻撃をガードできないので、相手によっては目をおおいたくなるような状況になることも…。



相手ガリーダー（しかもゲージ3つ）なのに、メカザンギを残してパートナーが死亡。惨劇の幕開け…。



跳び出てくるメカザンギに「オプティックブラスト！」×3連射。終わってます。



そのムチさばきに奥様メロメロ

オメガレッド

もうオメガの扱いは慣れたかな？ 地上戦とCコイル後の処理に今回はスポットを当ててみた。

担当：ワイルダーKEI

地上戦でのオメガ

オメガレッドは、近距離戦から遠距離戦まで、オールマイティーに闘えるキャラである。近距離戦では小足払い→立ち中Ⓟからのエリアルが狙えるし、遠距離戦であればレバー前斜め下入れ大Ⓚからの小ストライクやVアシストを使っていくことができる。中間ぐらいの間合いならば、ダッシュ小足払い→立ち中Ⓟや立ち大Ⓟ→小ストライクと攻めていく。オメガレッドは相手をエリアルに持ち込むことができれば、カーボナディウムコイル（以下Cコイルと略す）で体力を吸収することができるので、なるべくエリアルを狙うようにしたほうがいい。が、たまに連続ヒットにならないときがある。

それでは、間合い別に連携攻撃の組み立て方を説明しておこう。

●**近距離戦**

さきほど説明したように、小足払い→立ち中Ⓟでエリアルを狙っていく。ここでは、相手にガードされたときの、その後のフォローの仕方を紹介しよう。立ち中Ⓟをガードされてエリアルにいけないと判断したら、キャンセルをかけて小ストライクを出したりダッシュ中Ⓟを狙いにいってみよう。このゲームはキャンセルの受け付け時間が長いので、多少遅くてもキャンセルをかけることができるぞ。

その他には、最初からエリアルは狙わずに、X-MENのときのような攻めを行うことだってできる。この辺が、オメガレッドを使っていて面白いところだ。例えば、小足払い→中足払い→中ストライク→空中中Ⓚ→中ⓀCコイル→小足払い→中足払い→小ストライクという連携がある。

ここに空中中Ⓚとあるが、ジャンプ中Ⓚという表現が適切ではないので、中 or 大ストライクで上昇してからの通常技は、空中～と表現する。この時、中ストライクにちょっと工夫するだけで、またひと味違った連携に変えることができる。

その工夫とは、中ストライクを伸ばす長さにある。通常よりは長く伸ばし、相手の背後に回るようにして出すのだ。そこから、（大ⓀCコイル）空中大Ⓚ→中 or 大Cコイルと組み立てることができるのだ。また、空中大Ⓚを空中小Ⓟ→空中中Ⓟに置き換えてもいい。ただ、体の小さいウルヴァリンやスパイダーマンに空中2段を当てることはできないので、1発しか当てることはできない。もしこの中ストライクで相手の後ろに回る場合は、地上で出す通常技は1発にしておこう。そうしないと間合いが離れてしまうのだ。小足払い→中ストライクといった感じだ。

それと、空中での連携攻撃が終わって着地したら、すぐにジャンプ低空空中ダッシュで相手の後ろへ回り、空中中Ⓚ→中KCコイルとつなげていく戦法もある。が、あまりにも低い空中ダッシュだとキャンセルをかけてコイルを出せないまま着地してしまう。意図的に低空空中ダッシュ攻撃を狙う場合は、Cコイルではなく着地して立ち中Ⓟからエリアルを狙おう。

●**中間距離戦**

中間距離戦においては、ダッシュ攻撃がメインとなる。もちろん、ノーマルジャンプ低空ダッシュから仕掛けてもいい。相手に近づくことができれば、近距離戦の連携に移ろう。

その他には、小ストライクを出したら戻したりする動作を、繰り返し出してみるのも相手にしてみれば嫌な戦法だろう。ダッシュ大Ⓟからこのモードに入ってもいい。これで、間合いが離れたら、遠距離戦に突入だ。

●**遠距離戦**

遠距離戦では、レバー前斜め下入れの大Ⓚ（以下前入れ大Ⓚと略す）にお世話になる。単発狙いで出してもいいが、小ストライクヒット後に戻ってから出すと効果的。ジャンプ攻撃やダッシュ攻撃をしようとする相手に当てることができる。

前入れ大Ⓚを相手に当てることができたら、今度はキャンセルをかけて必殺技を出そう。また、パートナーのアシスト技が飛び道具系ならば、アシストさせてから攻めてもいい。前入れ大Ⓚにキャンセルをかけて出すといっても、必殺技は2つ。オメガストライクは、主に小と中で出していく。小ストライクは連続技狙いであるが、中ストライクは違う。中ストライクからの連携は二通りあり、一つ目は少し上昇したら空中で切り離し、そこからダイレクトに空中Cコイルを出すというもの。

この時、コイルを伸ばす方向はプレイヤーのセンスに任せる。相手が地上で固まっているようであれば中ⓀCコイルでもいいし、ジャンプを先読みして小Cコイルで水平に伸ばしてもいい。もう一つは、上昇したらすぐにストライクを切り離し、今度は空中ダッシュから攻めに転じるというものだ。

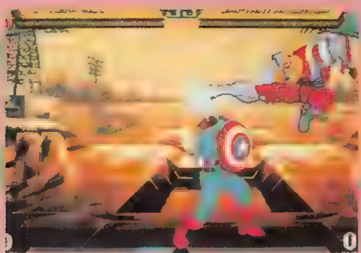
ただ、間合いが離れすぎると空中ダッシュからの攻撃が当たらないので、Cコイルに切りかえる場合もある。

コイルで相手を捕まえたら

相手を捕まえるためには、色々と相手の行動を先読みして出さなくてはならないCコイル。では、このCコイルで相手を捕まえたあとは、一体どうすればいいのか？ コイルがヒットしたあとはデスファクターを行うのだが、問題はそのあと。体力を吸収したあとは放り投げるだけだが、オメガレッドのいる位置によって、投げる方向が変わって



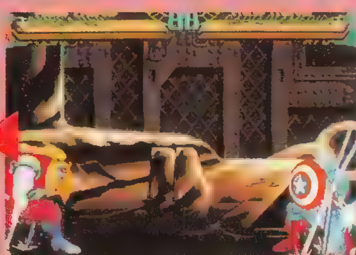
中ストライクで何気に背後へ。



空中中Ⓚを出し…、



キャンセルで中ⓀCコイルを出す。



しゃがみ大Ⓚにキャンセルをかけて…、



中ストライクで上昇。そして切り離す。



そして空中ダッシュ！

くる。その位置というのは、地上と空中に分かれる。さらに、空中でも低いか高いところにいるかで多少異なってくる。それを今から説明しよう。

●**地上で捕まえた場合**

あくまでもオメガレッドのいる位置が基準で、相手のいる位置は関係ない。要するに、空中にいる相手を捕まえたとしても、投げる方向は地上にいる相手を捕まえたときと投げる方向は一緒ということ。それをまず最初に頭に入れておいてもらいたい。

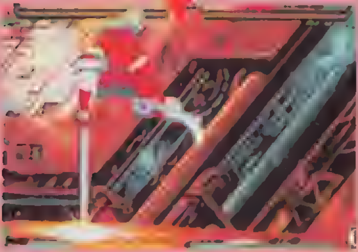
これもまた、間合いによって投げる方向が変わってくる。遠距離にいる相手を捕まえたあとは、真上に放り投げる。放り投げたら、大ストライクで攻撃しにいく（大Ⓟコイルという手段もあるが安定しない）。





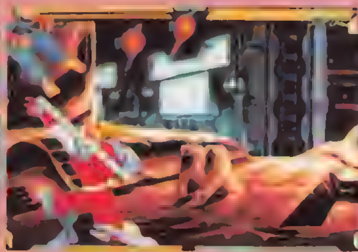
もしこの大ストライクがガードされてしまったら、距離を離してから攻撃しようとすると、逆に反撃されてしまうからだ。相手のいる高度が低ければ、相手にガードさせつつ通過してしまい、ストライクが伸びきったところで今度は大ⓀCコイルで真下に伸ばすという戦法もとれる。逆に、相手の空中にいる位置が高ければ、空中投げを狙うことだってできる。ヒットした場合は、画面端付近まで吹っ飛ばすことができるので、相手の落下に合わせて小Cコイルを伸ばしておくといいだろう。

それから、オメガレッドが画面端を背にしているときは（まるっきり画面端でなくてもいい）、斜め上後ろに相手を放り投げよう。なぜなら、ここからエリアルにいくことができるからだ。ただし、タイミングは難しく、早いと強制的に後ろへ押し戻されるような感じになり、遅いと連続ヒットにならない。地上で捕まえたときの間合いは狭いほどやりやすく、遠いとほとんど決まらない。



真下にCコイルを出す。反撃されるようならさっさと戻そう。

しかし、決まれば2回体力を吸い取ることができる。これが決まれば、土壇場から勝ち抜く希望が沸き上がってくるぞ。





それから、画面端を背にしてエリアルでCコイルを決めたとき、真横に放り投げれば、落下中の相手に通常技で追い打ち攻撃ができる。基本的に、空中Cコイル後に真横に投げようとすると必ず前方に投げてしまうので、画面端を背にす[illegible]けた。

●**ノーマルジャンプの高さで捕まえた場合**

この場合は、上と下、どちらに投げてもいい。上に投げた場合は、多少タイミングはずれるが地上で捕まえたあとと同じような感じで攻めることができる。下に投げたあとはそのまま着地してしまうので、相手の起き上がりを攻めることとなる。

●**エリアルやSジャンプをしたときなど、高い位置で捕まえた場合**

この時は、真下か真上に投げよう。真下に投げた場合は、落下するまで下にCコイルを何回も出すことができる。相手がガードを移動したら、すかさず空中ダッシュで追いかけよう。逆に、上方に投げてもいいのだけどね。真上に投げたら、すかさず大ⓅCコイルを出そう。が、捕まえられないことが多い。

●**地上での補足**

ここでは相手を画面端に追い詰めたときに、至近距離でCコイルがヒットしたときのことを説明しよう。この場合は相手を前斜め下に叩きつけて、そのあと足払い→立ち中Ⓟとつなげてエリアルにもっていくのだ。

しかし、足払いをヒットさせるのがとても難しく、マーブル側のキャラには、ほとんどヒットさせることができない（事実上不可能）。叩き付けたら、ボタンを連打してまごう。





即小足払い→立ち中Ⓟとつなげてエリアルへ。

オメガスマッシャーは攻めへの布石

オメガスマッシャーは連続技として機能しないので、狙うときは一発でいくしかない。だが、この技は相手にガードされても不発しても隙というものがないので、そこからまた攻撃をすることができる。ヒットさせるのではなく、相手に近づくための手段として使うこともできるわけだ。別に無理をして使わないで、パートナーのためにゲージを残しておいてもいいだろう。

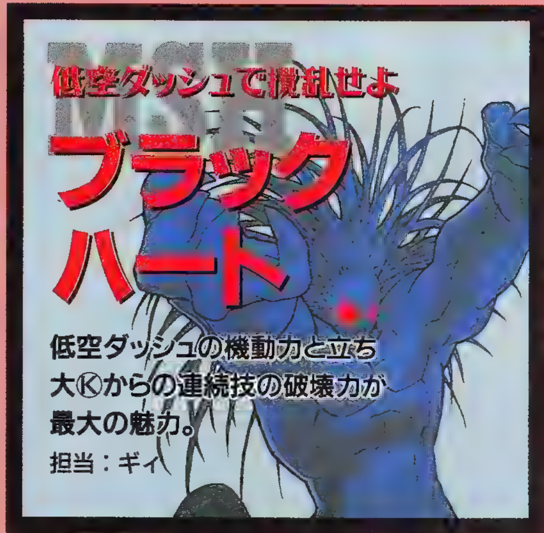
弱点は何だ!?

オメガレッドの弱点は、近距離戦と対空だ。近距離戦はこちらが攻めているときはいいのだが、いったん防御にまわってしまうと、相手を放す手段がアドバンシングガードしかない。対空に関しては、相手が斜め上方にいるならば立ちorしゃがみ中Ⓟ。早く反応できれば、レバーしゃがみガード方向入れの大Ⓟで対応することもできる。が、真上から接近されてしまうと返す手段が大ストライクくらいしかない。もし、間に合いそうもなかったら、Sジャンプやバックジャンプで空中へ逃げてしまおう。

ノーマルジャンプからの空中ダッシュを使いこなせ！

ノーマルジャンプから空中ダッシュを使って相手の頭上を跳び越した場合、そのまま攻撃ボタンを押しても相手のほうへ攻撃は出ない。

しかし、これはレバーをガード方向へ入れつつボタンを押すことで、なんなく解消できる。要するに、空中ダッシュを止めればいいわけだ。これで、いちいちSジャンプする必要がなくなった。低空空中ダッシュに関してはね。



低空ダッシュで攪乱せよ

ブラックハート

低空ダッシュの機動力と立ち大Ⓚからの連続技の破壊力が最大の魅力。

担当：ギィ

低空ダッシュを極めよう

ブラックハートの攻めの中心となるのは、何といっても低空ダッシュである。一瞬で間合いを詰め、ガードを上下ばかりでなく左右に振ることもできる。

でかくて重くてダッシュが特殊なブラックハートに、全キャラ屈指の機動性を与える低空ダッシュ。同時にブラックハートだけに許されたお楽しみでもあるので、ブラックハートを使うからにはものにしないともったいないぞ。低空ダッシュ目当てにこれからブラックハートを使ってみようかな、なんてのもOK。もちろんブラックハートの魅力はこれだけではないけどね。

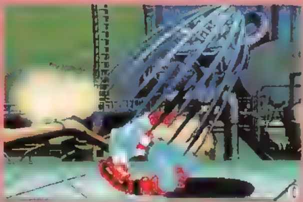
低空ダッシュはスーパージャンプから

ブラックハートの空中ダッシュはレバーでも可能だが、低空で使う場合はやはり、Ⓟ3つ同時押し入力を使っていく。さらにできればスーパージャンプから使っていくのが望ましい。

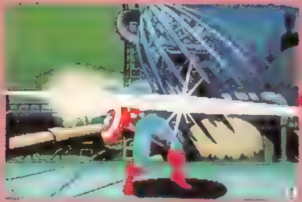
コマンドにしてみると地上で「⬇⬆+Ⓟ3つ同時押し」となる。レバー上とボタンは同時入力でOKなのでかなりやりやすくなっているはず。

スーパージャンプを使う最大の利点は「攻撃中、攻撃後にレバーで左右に動ける」という点。これによって低空ダッシュ攻撃から地上の連続技につなぎやすくなるのはもちろん、「正面から低空ダッシュ攻撃を当ててから相手の背後に着地」とか「めくりから再び相手の正面にもどる」といったことが可能になるのだ。

以下、特別に説明されていない限り、低空ダッシュはすべてスーパージャンプからのものと考えてほしい。



SJ低空ダッシュから小Ⓚ→中Ⓚのつなぎから、正面から、



めくりで中Ⓚ、なんてこともできる。さらに着地で正面に戻ればもうわからない。

デーモンからの選択肢

ここでいうデーモンとはジャンプ大Ⓟのこと。ジャンプ大Ⓟのデーモンはある程度飛んでからブラックハートのもとに戻ってこようとする性質がある。これを利用して様々な連携の起点として使うことができるぞ。

●低空ダッシュ大Ⓟ→着地投げ

デーモンを見せておいて着地で投げる。奇襲だが意外と効果的。



デーモンを後ろに出して威嚇、着地と同時に投げるのだ。

●ジャンプ大Ⓟ・ダッシュ中Ⓟ

デーモンを置いておき、地上のダッシュで相手の後ろに回り込むようにすると本体を追いかけてくるデーモンとの間に挟み込むことができる。

ガード方向を惑わす効果はもちろん、中途半端な手出しをすると、デーモンがヒットし、ダッシュ中Ⓟが連続技になるのだ。



デーモンとの間に挟み込め！

●ジャンプ（低空ダッシュ）大Ⓟ→ガード

消極的だが効果的な連携。投げ間合い外に着地するように調節しよう。

相手が着地に反撃しようとするとデーモンがヒット、見てから中Ⓟが連続技になる。

ダッシュの特徴

ブラックハートのダッシュはマーヴルVS SFの世界では唯一の特殊なタイプのダッシュである。

前後ともにダッシュ距離は一定で、レバーを入れている時間によって長短2段階に変化する。他のキャラのように途中で止めてガード、なんてことはできないので注意。

ダッシュ中は押し合い判定がなくなり、相手の後ろに回ったりすることができる。

ここで注意しておきたいのがMSHの頃と異なり、ダッシュ中は無敵でも何でもないということ。一応判定は小さく、足下にまで攻撃判定のある攻撃以外はかわすことができるが過信はしないこと。

低空ダッシュからのラッシュの例

低空ダッシュ中Ⓟ



遠距離用の対空潰し。ここから再び低空ダッシュだ。

低空ダッシュ中Ⓚ



基本中の基本。ここから様々なラッシュが始まるのだ。

低空ダッシュ小Ⓚ→中Ⓚ



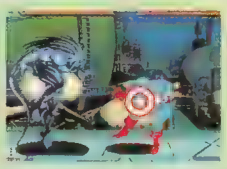
低空ダッシュ中Ⓚ・下小Ⓚをガードする相手に効果的。

立ち中Ⓚ



ヒット確認は無理。出すときは最速で。ここからエリアルだ。

低空ダッシュ



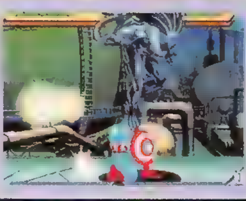
さらに回り込み、ガードを揺さぶるのだ。

立ち大Ⓚ



小Ⓚ→低空ダッシュに割り込もうとする相手に。

再び低空ダッシュ



相手のガードを上下に揺さぶると同時に裏に回り込む。

立ち大Ⓚ



ヒットしていたら大Ⓚ・インフェルノで連続技に。

下小Ⓚ



お約束の下段。ここからさらに選択肢がある。

お呼びとあらば即参上！
四季をも越えた、我ら列風攻略隊!!

連続技の要はインフェルノ

今回のブラックハートの連続技の要となるのはエリアルではなく、立ち大Ⓚとインフェルノである。

立ち大Ⓚキャンセルインフェルノはタイミングさえ正確なら、画面のどこでも（一部キャラを除く）連続技になるし、なまじ遅れても相手が超反応で回復しない限りガードされることはない。それどころか、ヒット表示がつながっていないほうが当然威力も高いので、回復しない相手には技とタイミングを遅らせてもいいぐらい。

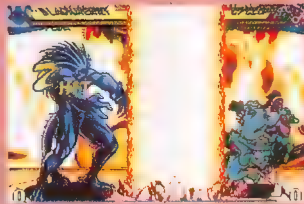

これが連続技につないだ場合のダメージで、


これが遅らせた場合。ダメージの差は意外と大きい。

特にサイクロップス、キャプテンアメリカ、シュマゴラス、オメガレッドには画面端以外ではキャンセルインフェルノが連続技にならないので、振りほどかない相手には、常に遅らせて、確実に当てていくようにしよう。

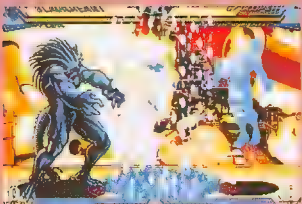
おまけにここから強力な追い打ちも入ってしまう（注：ダウン回避でかわされる可能性はある）といいことずくめ。

あと、ついでにいうとゲージの溜まりも早いというのもある。


連続技タイミングでキャンセルしてしまうとこんなことになってしまう。

最大にして唯一の欠点はインフェルノがガードされたときのスキの大きさ。たとえ画面端～端であってもたいていのキャラでダッシュ攻撃やハイパーコンボが間に合ってしまうくらいのスキが出来てしまうのだ。

これの対策としては立ち大Ⓚのときにレバー・コマンドのみ入れておき、ヒット確認、当たっていたら大インフェルノ、ガードされていたら中または小のインフェルノと切り替えていこう。これならヒット確認で入力が遅れることもない。インフェルノはガードされなければかなり長い時間判定が残っているので、反撃を受けにくく、逆に相手が動いたところに当たることもあるのだ。ただ、この方法もリュウ（真空波動）やサイクロップス（メガオプ）、さくら（咲桜拳）などには全く通用せず反撃を受けてしまうので、こういった相手には使用を控えていこう。


消えたと思って先走ると…。意外と残っているのだ。

また、小インフェルノは対スーパージャンプ対策としても効果的。ヒットすればほぼ確実に追い打ちが入るぞ。


スーパジャンプには見えないところから小インフェルノ。かなりばれない。

立ち大Ⓚから同様に、ジャッジメントデイが連続技になるが、体の小さいキャラには当たりにくいので注意。

●立ち大Ⓚ・大インフェルノ→（追い打ち）→立ち大Ⓚ・大インフェルノorジャッジメントデイ→立ち中Ⓚ

画面端限定。インフェルノ・立ち大Ⓚ部分は追い打ちなのでダウン回避される可能性があるが、当たればここから大インフェルノまたはジャッジメントデイが連続技になる。

シュマゴラス、ダルシム、ブラックハートには1回目のインフェルノを中にしないと追い打ちが入らない。


画面端ならジャッジメントデイから立ち中Ⓚが入る。中Ⓟが入らないのが残念。

また、体の小さい春麗、さくら、スパイダーマン、しゃがんでいるウルヴァリン、憲磨呂には画面端で立ち大Ⓚのゾンビがヒットしないため、連続技にならないので注意。

●小インフェルノ→ハートオブダークネス

一応、キャラによってはこんな追い打ちも可能。

●ハートオブダークネス→立ち大K・ジャッジメントデイ

●ハートオブダークネス・下小Ⓚ→立ち中Ⓟ・アーマゲドン

ハートオブダークネスが近くで当たればこんな追い打ちも可能だ。

●ハートオブダークネス・空中ダッシュ→空中ジャッジメントデイ

ハートオブダークネスの落下時の隙は空中ダッシュでキャンセル可能、ここから空中ジャッジメントデイを出せば空中で連続ヒットさせることができるぞ。

空中ダッシュ、空中ジャッジメントデイともに入力タイミングがシビアだがレバーをぐるぐる回しながらPボタン3つを同時に連打していれば出やすい。

実践エリアルレイヴ

立ち大Ⓚからの連続技が強力とはいえ、下段の下小Ⓚから決めることのできるエリアルレイヴも無視できない要素である。

●下小Ⓚ→立ち中Ⓟ（エリアル開始）→SJ小Ⓟ×3・空中ダッシュ小Ⓟ・空中投げ

基本となる威力重視エリアルはこれ。空中投げは相手キャラによって決め易さが異なるがたいていの相手には投げ返しも投げ抜けもされにくい。

●下小K→立ち中Ⓟ（エリアル開始）→SJ小Ⓟ×3→空中ダッシュ小Ⓟ→中Ⓟ・中Ⓚ

空中投げに頻繁に投げ返し、投げ抜けをされるときはこちらを使っていこう。

●下小Ⓚ・下中Ⓟ・自力スーパージャンプ低空ダッシュ小Ⓟ・中Ⓟ→中Ⓚ

今回も自力でスーパージャンプすればこんなエリアルが可能。下中Ⓟがヒットしてから↓↑＋Ⓟ3つ同時押しで自力のキャンセルスーパージャンプと同時に空中ダッシュ、すぐに小Ⓟからエリアルを決めていく。激ムズ。


しゃがみ中Ⓟがヒットしたら↓↑＋Ⓟ同時押しで、


自力キャンセルSJ低空ダッシュからエリアルが決まるのだ。

●下小K→立ち中Ⓟ（エリアル開始）→SJ大Ⓚ→空中ジャッジメントデイ

大Ⓚのゾンビがヒットする直前にキャンセルをかけるのがコツ。威力はそこそこ。

削りも強力

必殺技はどちらも大きな隙があるが、ハイパーコンボはいずれもガードさせれば反撃を受けず、高い削り能力を持っているものばかりである。

おまけにブラックハート自体、高いゲージ溜め能力を持っているので、チャンスとあらば削りにいこう。

特にオススメなのが相手の片方のキャラがKO、もう一方が跳び込んでくるところ。ここにジャッジメントデイを重ねて削り、間髪入れずにアーマゲドン・空中ジャッジメントデイでつないでいくことで全体力の約4分の1を安全に削り取ることができる。

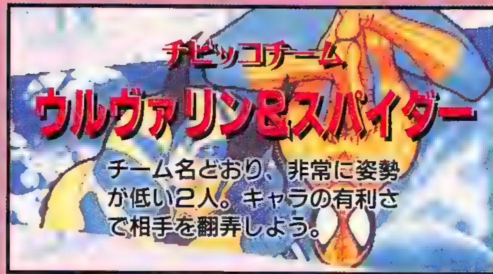
ただし、アーマゲドンにアドバンシングガードをかけられると反撃をうけてしまうので、そういったときにはジャッジメントデイ・ハートオブダークネスで我慢しよう。

また、これ以外の状況では、空中ジャッジメントデイ3連発なんてのもいける。


これが3レベル分の削り。贅沢にいこう。

タッグチーム紹介！

さまざまな特徴をもった、チームをたくさん紹介してみたので参考にしてみてね！



チーム編成

背が低く、相手の攻撃が当たりにくいという特徴をもっている2人だが、それよりも非常にスピードのあるキャラであるといえる。

2人のキャラを動かさなければならないこのゲームにとって、似たようなタイプのキャラどうしを選択して、操作のギャップをなくすことも一つの手だ。

この2人の場合、お互い基本的な攻めが、ダッシュを利用したものが多く、攻め方も似ているので、どちらかのキャラを使うことができればすぐに慣れると思う。

長所と短所

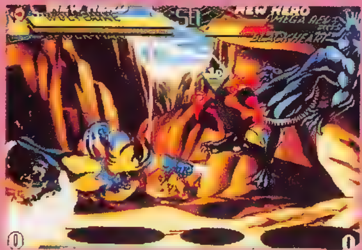
どのチームにもよい所と悪い所があるものだ。このチーム編成も長所と短所はあるので、順に紹介していこう。

まずは長所だが、初めに触れたように、姿勢が非常に低いということ。これは、相手が普段ニッヘするはずの攻撃がウルヴァリンやスパイダーマンだと当たらないという状況が多々あるのだ。

他にキャラの特徴として挙げられるのが、ラッシュの強さだろう。とにかくこの2人は暴れまくることができ、持ち前のスピードで相手を翻弄することができる。相手にとっては、攻撃は当たりにくいわ速いわで、とにかく闘いにくい相手であることは間違いない。

ハイパーコンボゲージもラッシュをかけていれば溜まりやすく、特にウルヴァリンの中パンチはみるみるゲージが溜まっていくのでハイパーコンボも使い放題だ。

どちらのキャラも、ダッシュ攻撃がヒットすればハイパーコンボにつなげることのできる連続技をもっているので、ガンガン狙っていける。ウルヴァリンのときにはバーサーカーチャージも惜しみなく使うことでさらにスピードアップし、ダッシュからの攻撃をより当てやすくしていくのが基本だ。


とにかくラッシュ、ラッシュで押していくのが基本。

では短所はというと、ヴァリアブルアシストやヴァリアブルアタックが、いまいち使いにくいということだ。他のチームであれば可能なヴァリアブルアシストからの連続技などがほとんど不可能に近いのだ。

また、怒濤のラッシュは強いのだが技の攻撃力が低いので、たくさん攻撃を仕掛けなければならない。

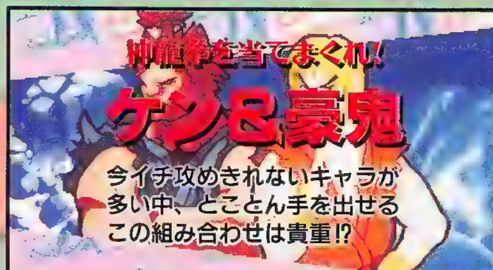
ダッシュ攻撃のような自ら突進していく攻撃がメインの2人なので、相手の攻撃もうっかりくらってしまうことが多い。かといって慎重になっても攻め手にかけてしまうので持ち味を殺してしまうことになる。

以上のような長所と短所があることをふまえつつ、うまく闘っていかなければならない。チームとして2人をみた場合、ウルヴァリンよりも、スパイダーマンのほうが粘る闘いができるので、ウルヴァリンでガンガン押して、ハイパーコンボを連続で決めつつ、スパイダーマンで粘ってウルヴァリンの体力を回復…といった闘い方がベストといえるだろう。

マーヴル系キャラの主役ともいえる2人なので、ちまちま闘うよりも、ガンガン押して、ラッシュをかけていくのがこのチームの醍醐味といえるだろう。

担当ライターSHOによるタッグ評価

ラッシュ力	☆☆☆☆
アシスト力	☆☆
チビッコ度	☆☆☆☆☆



暴れ馬を生かすには!?

MSHvsのケンは、相変わらず一発はデカイものの、ジャンプ攻撃や波動拳の弱体化に伴ってそれを生かすチャンスが少なくなってしまった。

しかし、今回から加わった新システム「ヴァリアブルアシスト」の存在により、また別の手段でグイグイ攻め込んでいくことができるのだ！

豪鬼先生お願いします!!

まず、先発ケンで後発豪鬼。逆でスタートした場合は、余計なダメージをくらう前に速やかに交代しておこう。理由は、豪鬼の体力の温存だ。

ケンの波動拳が届かないような遠距離からは、豪鬼をダイレクトに呼びつつスーパージャンプやダッシュ小Ⓚで近づいていく。相手から強引に押してくるようであれば、昇龍拳で止めてやろう。

うまく近づいたら、下小Ⓚ→立ち大Ⓟなどで近距離戦をゴマかしつつ豪鬼を呼ぶ。近いほど効果が高いが、投げられてしまうと相手にやられ判定がなくなってしまうので注意。

うまく豪鬼の竜巻を当てたら、ゲージを溜めつつ体力を削る。ガードされた場合は足払いと稲妻カカト割りで2択を迫り、ヒットした場合は下大Ⓟからエリアル。エリアル後は少し下がってまたすぐに豪鬼を呼ぼう。


しゃがみガードには➡+中Ⓚ、


立っていたら下小Ⓚ（→竜巻）→昇龍拳or波動拳。

こんな感じでゲージが溜まったら、本命である「竜巻斬空脚→神龍拳」を狙う。体力ゲージ2分の1前後という暴力的な破壊力を秘めているので、多少強引にでも豪鬼を呼びまくろう。


入ったらⓀ連打を忘れずに。どうすかこの威力！

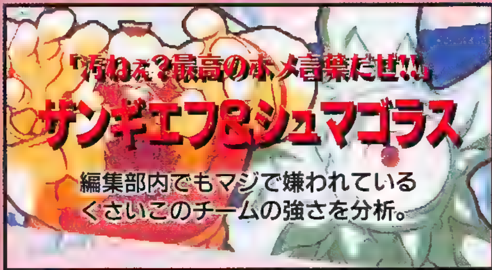
ケンは使い捨て!?

このチームのポイントは、「いかに豪鬼のアシストを数多く使うか」にある。よって、ケンの体力が減ってきたからといってへたに交代し、防御力の低い豪鬼が先にやられてしまっては元も子もない。豪鬼のアシストは盾になりやすいので、ケンの体力がピンチになっても最後まで豪鬼はアシストに徹しよう。ケンがやられて初めて豪鬼のワンマンショーになるくらいのほうが、いい結果が出やすい。

序～中盤にかけて一気に攻め、ケンがガス欠になったら単独豪鬼でゆっくり始末。先行逃げ切りタイプの極端な例だ。

担当ライターはまーによるタッグ評価表

一発度	☆☆☆☆☆
回復度	☆☆
大Ⓟ+大Ⓚ度	☆



「汚ねぇ？最高のホメ言葉だぜ!!」 ザンギエフ&シュマゴラス

編集部内でもマジで嫌われている
くさいこのチームの強さを分析。

このチームの強さ

ザンギエフ&シュマゴラス。このチームの強さを一言で言ってしまうと、2人（?）共ゲージがなくてもかなり闘えるうえ、ゲージがあればあったでFAバスターやカオスディメンションといった超強力ハイパーコンボを使えるから、ということになる。

ザンギエフは何といってもスクリューの強さが光る。ダメージ的には前作より微妙に減らなくなっているようだが、他キャラのエリアルレイヴの弱体化により相対的にはパワーアップしている感すらある。

バニシングフラットの性能アップもポイント高し。

で、ゲージがあるならスクリューの代わりにFAバスターで特大ダメージを与えるってワケ。

空中ガードが使えすぎるくらい使えるから、とりあえずピョンピョン跳んでスカシ投げを多くするだけで、かなりイヤな攻めだといえる。

一方のシュマゴラスは判定が強くて使いやすい通常技が多く、結構暴れやすいうえ、キャンセルミスティックステアをガシガシガードさせていくことにより、かなりゲージも稼げるのである。

コマンド投げのディバイタリゼーションも、ダッシュ等で接近し、当て投げで使っていくとバリバリ決まる。無理にエリアルレイヴばかり狙う必要はなく、ミスティックステアのケズリと当て投げだけでも結構なダメージ源となるはずだ。

で、ザンギエフのFAバスターに相当するのがカオスディメンション。3ゲージ使っちまうけど、それだけの価値は十~分ある。

ザンギエフと組ませた場合のシュマゴラスは、ゲージため役の色が濃いが、ここぞというときは自らカオスディメンションで勝ちをもぎとる底力もある。

このちょっと濃いめの2人（?）の相性のよさ、なんとなく分かってくれたかな?



実は相性がよく、強いチームだ。

闘いの流れ

では、筆者がこのチームを使って対戦する際にどんな感じでキャラの交代をしているかを書いてみよう。

まず、先発は基本的にシュマゴラスにしている。で、一応がんばるんだけど、少しダメージをくらったらあまり無理せず早めにチェンジ。少し暴れていれば、ゲージ1本くらいすぐたまっていることが多いのだ。で、一応ゲージを一本は持った状態でザンギエフ登場。といってもFAバスターばっかり無理に狙ってるわけでもないけどね。

ある程度ザンギエフで暴れたら再びシュマゴラスにチェンジということになるんだけど、ザンギエフがFAバスターを使っていなくて、ゲージが2本ぐらい余っている場合も結構多いので、こういうときは少し暴れてゲージ3本までためてしまう。

もちろん狙いはカオスディメンション。中盤戦以降で相手の体力が半分を切った頃にカオスディメンションが決まればそのままKOしてしまえることも多い。体力が半分くらい残っているキャラを一気にKOして、残された一人をシュマ&ザンギでいいようになぶり殺し。これぞこのチームの醍醐味ナリー

担当ライターREDによるタッグ評価表

実はナイス組み合わせ度	☆☆☆☆
当て投げ依存度	☆☆☆☆☆
ムカつかれ度	☆☆☆☆☆☆



ヤヤ無理がある気も… ダン&スパイダーマン

スパイダーマンは勝利を、ダンは
アシストをそれぞれ役割とせよ。

お祭り男、大いなる勘違いをする

オッス、俺ダン。正直言って今回の戦闘は辛いぜ。なんていっても相棒が足引っ張ってもいけないわけだからな。使えない奴なんかと組んでいられないわけよ。っていうか慎重に相棒を決めなきゃならんわけよ。でもな、いい奴を見つけたぜ、スパイダーマンだ。コイツはなかなかやる。報酬に昆虫でもやればいいだろう。これでパートナーは決まったな。

次に考えるのはチームの作戦だが…そうだな、「スパイダーマンがゲージを溜めつつ序盤を闘い、いいところでタッチ。ゲージをひっさげて俺様が華麗なハイパーコンボをお見舞いしてKO」ってのはどうだ?これなら勝利は確実だし何より俺が目立って格好いい。よし、作戦は決まったな。これで、ん?待てよ。これは格好いいものの疲れるぞ。どうせいるだけで男前の俺だ、ゲージもスパイダーマンに使わせてのんびりしているか。スパイダーマンが辛そうにしていたら助けてやればいいな。

やばくなったら

ダンの役割ははっきり言って簡単。スパイダーマンがダメージをもらって危なくなったときの身代わりである。つまり、序盤からスパイダーマンが活用して相手を翻弄できたときにはダンの出番はないといっていい。逆に相手のペースで闘うことになり、スパイダーマンが少しでも危ない状況になったときには、とにかく最優先でタッチしよう。

このときダンはまさに身代わり。ダンがKOされないかぎりダメージ覚悟のタッチだ。最初からやられ役なので、安全に交代するポイントを見つけたりする手間が省けるのがいいところだ。

交代した後は時間稼ぎ。スパイダーマンの体力が回復するまで時間をできるだけ稼ごう。ここでの狙いは、相手の跳び込みを相打ち覚悟でのピンポイント下大Ⓟ。うまくヒットしたときにはエリアルの小Ⓟ→小Ⓚ→中Ⓚ→空中投げを狙って少し貢献してみても損はない。まあ基本は断空脚で暴れて回復を待つのがいいだろう。

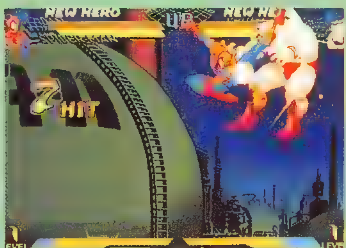
スパイダーマンの体力が回復したら勝負の時間。ダンからの交代は慎重に行う。ここでは相手をダウンさせてから安全にタッチするか（ダンでどうやってダウン奪うのかはこの際おいとく）相手の跳び込みにヴァリアブルカウンターを使ってタッチすればOK。

スパイダーマンが帰ってくればチャンス。エリアル重視の攻撃に、相手が手を出したくなるところでのマキシマムスパイダーを混ぜていけば問題ない。万が一スパイダーマンが先にやられた場合、終了が近いことは言うまでもない。

とにかくダンが援護に回って闘おう。これも立派なチームバトルだ。



当たらなくてもいいから時間を稼ぐのだ。



スパイダーマン独りで闘っているが体力は余分に使える。

担当ライター借金によるタッグ評価

ラッシュ度	☆☆☆
ダン登場時間	☆
共倒れ度	☆☆☆☆☆

師弟コンビ(?)
さくら&リュウ

さくらのパートナーといえば…さて、誰を使うかな?

「いつか見たあの人にもう一度会いたい…」そんなさくらちゃんのパートナーといえば、この人以外には絶対に考えられんっっ!!てぇなわけで、あくまでもメンタル的(?)な理由でチームを組んでみてはいかがでしょうか?

人という字は…

さて「人」という字はお互いが支え合って成り立っている…と、小学校でも習った通りに、チームたるものはお互いを支え合わなければ成り立たない。まあ、このチームの場合はさくらでゲージを溜めて、リュウで放出といったややありがちな組み合わせ。

先鋒のさくらでゲージを溜めておいて、リュウの真空波動拳をメインに使ってダメージを与えるのが狙い。

ややもすれば、さくらがリュウに頼りっぱなし…といった感じを受けなくはない訳だが、それはそれ。お互いに堅い絆(?)で結ばれている者同士、温かく見守って使ってやるのが人として重要だと…お兄さんは思うな…。

まあ、必ずしも世の中悪いことばかりでもなく、波動拳が前方へと飛ばないさくらにとって、リュウの波動拳を使ったヴァリアブルアシストは心強いことこの上ないことは事実。ヴァリアブルカウンターに至っては、二人とも昇龍系だったりとヴァリアブル関係は思っていた以上に充実している。

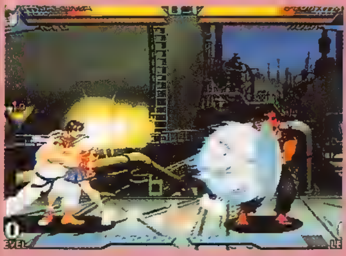
中でもヴァリアブルコンビネーションも、考えようによっては決して使えない訳でもない。

安全に交代

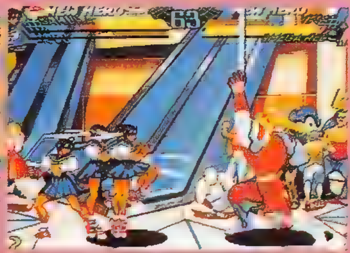
マーヴルVSの対戦をする上で絶対に避けて通ることができないのが「交代」といったパートナーチェンジ。

さて、さくらとリュウの真空波動コンビネーションも確かに攻撃として考えた場合、前方集中型のリュウに対空型のさくらでは画面端でヒットさせでもしない限りは、ダメージ面では今一つ…。ところが、パートナーを交代する手段として考えるとガードされても反撃を受けることなく交代することができる。とはいってもゲージを2つ消費してしまうのだから、最低限はどちらかの攻撃をヒットさせなければ意味がないので、その点だけは十分に考えていこう。

とまあ、こういった感じな訳だけどこれ以外では日焼けしたさくらと豪鬼の師弟コンビその2や、さくらとダンなんてのもある意味ではいい感じだ。


このアシストはさくらにとっては非常にありがたい飛び道具。


真空波動コンビネーションも考え方によっては使えなくもない?


日焼けさくらであれば阿修羅閃空で体力回復の時間稼ぎができる。

担当ライター伊勢猫によるタッグ評価表

ゲージ消費度	☆☆☆
交代能力	☆☆☆☆
はちまき度	☆☆☆☆☆

大放出チーム
ブラックハート&ベガ

2人そろった爆発力とそれを支えるゲージ溜め能力がウリ。基本コンボの威力も高いのだ。

ゲージは湯水のごとく

このチームのウリはなんといっても、そのゲージ溜め能力とゲージ放出能力にある。

しかも、2人そろってこの両方の能力に優れているというのが実に強い。

ゲージ溜めの面ではブラックハートが低空ダッシュを使ったラッシュと多段ヒット(ガード)するジャンプ大Ⓟ、立ち大Ⓚ等で、普通に闘っているだけでもすさまじい勢いでゲージを溜めることができる。一方のベガも、時間こそそれなりにかかるものの、安定したラッシュでなかなかのゲージ溜め能力を発揮する。

放出面では連続技として使えるうえ、絶大な破壊力を持つベガのサイコクラッシャーが主力。下小Ⓚ→立ち大Ⓚサイコクラッシャーで全体力の4割強を奪え、さらにそこから2択(投げor下小Ⓚ→立ち大Ⓚ→サイコ)が狙えるのがまた強力。

これで終わらないのがこのチームのすごいところ。ブラックハートにも画面端ながら立ち大Ⓚ→インフェルノ→立ち大Ⓚ→ジャッジメントディ→立ち中Ⓚという4割以上を奪えるハイパーコンボがらみの連続技を持っている始末。

放って置いてもゲージがどんどん溜まっていくので「サイコクラッシャーのためにゲージをとっておく」までもなく、チャンスがあり次第放出、というのがこのチームの強さであり、正しいやり方だ。

また、ブラックハートに限っては削りに使っても強力。

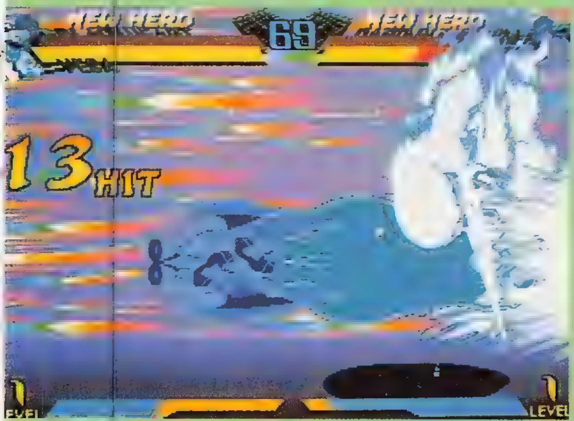
特に相手の片方をKOしたとき、もう一方が出てくるところへジャッジメントディを重ね→アーマゲドン→空中ジャッジメントディで安全に、全体力の4分の1程度削ることができる。3レベルすべてを削りに使う、という贅沢が許されるのもこのチームならではの特権である。

交通事故に注意!

このチームでありがちで非常に危険な状況が、気持ちよく攻めているときにもらってしまうカウンター。ラッシュの隙間にハイパーコンボを合わせられると危険だ。

特にブラックハートは体が(的が)でかいくせに機動性が高いため、事故死亡率が高いので要注意。


ブラックハートが2人分を溜めるが、ベガも自給自足可能。



ハイパーコンボ使い放題。しかも連続技に組み込めるうえ威力もでかい。

担当ライターギィによるタッグ評価表

ゲージ溜め能力	☆☆☆☆☆
放出&爆発	☆☆☆☆☆
世界征服度	☆☆☆☆☆

パワフルヒーローチーム
ハルク&キャプテンアメリカ

みなぎるパワーが正義の証。
さあ諸君、肉を食え！

「難しいことは考えずに、とにかく暴れまくりたい」という人にオススメなのが、このキャプテンとハルクによるパワフルヒーローチームだ。攻撃力の高さにものをいわせて、肉食主義者の強さを見せつけてやろう！

チームの基本方針

マーヴルVSにおいてワリと重要な先発オーダー。このチームの先発には、キャプテンをもってくることを薦めたい。

というのも、相手を固めていくことが難しいハルクでは、ハイパーコンボゲージがなかなか溜まらないからだ。開幕はとりあえずキャプテンに暴れてもらって、ゲージを溜めるようにしよう。

まずキャプテンの攻め方だが、ジャンプ大パンチなどによる跳び込みや、ダッシュ小足払いといった戦術で相手に接近して、チェーンコンボで固めるといったことが基本。ゲージを溜めることを意識するならば、大攻撃を多めに使っていくようにするといい。

またハルクによるヴァリアブルアシストを使う場合、チェーンコンボをキャンセルするとグー。ハルクのアシストがヒットしたならば、すかさずスターズ&ストライプス(大)による追い打ちを狙うこと。この連続技はたったの2ヒットだが、実はこれだけでゲージ3分の1ものダメージを相手に与えることができる。パワフルチームの最大のウリともいえる連続技なので、しっかりマスターしてほしい。

さてゲージが溜まったところで、お待ちかねのハルクに登場してもらおう。

ハルクの攻撃の基本は、ダッシュジャンプで相手に跳び込み、小足払い・中足払いキャンセル必殺技といったところ。中足払いがヒットしたらガンマチャージで連続技に。

ガードされた場合はガンマスラムで削りにかかるか、キャプテンによるアシストにキャンセルして、攻撃にアクセントをつけよう。ちなみにキャプテンのアシストが決まったならば、立ち大パンチによる追い打ちがベターだ。



ハルクのアシスト＋キャプテンのS&Sでゲージ3分の1ゲットだ。

さて肝心のゲージの使い道だが、これはハルクにほとんど注ぎ込んでいい。一撃必殺のガンマウェーブもいいが、対空や連続技として用いることができるガンマクラッシュをメインに使っていくといいだろう。ちなみにキャプテンにゲージを使わせる場合は、ファイナルジャスティスが有効だ。これはヴァリアブルアタックをガードした後など、確実にヒットする状況で使うようにしたいところである。

担当ライターGYUによるタッグ評価表

攻撃力	☆☆☆☆
スピード度	☆☆
筋骨隆々度	☆☆☆☆☆

チーム素肉様
サイクロップス&シャドウ

画面上に常に表示される技、
ソニックブームがすべてを仕切る。

もしかして強い?

目からビーム、そして手から素肉、こいつぁ飛び道具の性能がピカ一だぜぃ。

なんといっても重要なのが素肉様。影が出ていればそのままどんどん使って、しびれを切らして跳んできた奴をサマーでザックリと切れるぜ。

ビーム男が出ているときには中Ⓟ＋中Ⓚでやっぱり素肉。立ち中Ⓚキャンセルで影を呼んで素肉を出し、ダッシュからチェーンを出してまたキャンセル影…あれ?永パになってないか?


どっちが画面に出ていてもソニックは常に出ているこのチーム。

とにかくひたすら素肉様に頼っていればこのチーム、かなり強いかも。

適材適所

このチームの柱はズバリ2つあるぜ。

まず一つ。それは何といっても影の戦闘能力の高さ。まぁこれは前のほうのページでも攻略が載ってるようだがここでサクッとまとめてみると…、

①攻め強ぇ～
②守り堅ぇ～
③ゲージ使い道ねぇ～

となるようだな。

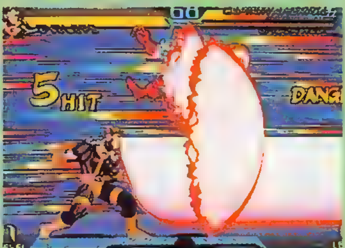
要は基本が強いからゲージバンバン溜まるのになぜか使いどころがない。

そんじゃあビーム男のほうは?となると、

①ビーム強ぇ～
②他はどうでもね～

と言えるはずだ。

つまり、影でゲージを溜めて交代して、ビーム男でメガオプを使っちまえばいいってわけよ。



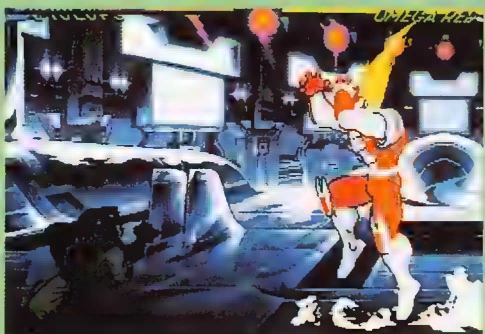
シャドウで溜めてサイクで放出。サイクはメガオプ要員だね。

やはり影重視

影のいいところは他にもあるぜ。相棒であるビーム男が交通事故で片手を失ってしまったら、影がその回復時間をかせいでやれるのだ。

“つまり影の防御の堅さを生かして、「待つ」ってことよ。

これで無事に回復したサイクに交代して、回復時間中に影が溜めたゲージでメガオプ。


サイクの回復をシャドウが待ってあげる。

なんて効率のいいチームなんだろう、と思った君!!もうこのチームでブイブイ言わせるしかないね。

で最後に1つだけ弱点を教えると、「影が死んだらこのチーム終わってるよ(泣)」

じゃがんばってね。

担当ライターMVPによるタッグ評価表

固め度	☆☆☆☆☆
戦略度	☆☆☆☆
シャ度ー	☆☆☆☆☆

今度は私達と麻雀しましょ♡

スーパーリアル麻雀P7



お待たせ！スーパーリアル麻雀シリーズ最新作、P7がついに登場。動画枚数2000枚を超える滑らかなアニメーション、演出にこだわった脱衣シーン…、まだまだ夏は終わらない?!

キャラクターは3人。それぞれに魅力を持ったキャラが登場。P7では何と最初の対戦相手を選ぶことができ、その相手によってストーリーが違うのだ。またその選んだストーリーや対戦結果によって秘密のアニメーションが見られるかも?!まずは彼女たちとの出会いを果たそう。



私、夏姫！好きなもの…百合奈♡



アタシ麻比奈百合奈ちゅ～さん♡



☆ものがたり☆

静岡県、伊豆。景観のよい、陸続きの小さな出島に、その別荘は建っている。海や山に囲まれた豊かな自然に調和した、古く、だが手入れの行き届いた洋風の屋敷…そこは大正末期に建てられた、麻比奈家の別荘である。

「麻比奈家」。この近辺に住む者、そして麻比奈家本家のある神奈川県藤沢市に住む者であれば、その名を知らぬ者はいないだろう。相当な資産家である麻比奈家、その財を成した人物は「麻雀」をこよなく愛し、また、事業の成功の影に「麻雀」が絡んでいるというのは有名な話である。

そして「麻比奈家」に連なる者は老若男女問わず麻雀を得意とするらしい…。

名の知れた資産家、とはいっても、麻比奈家当主とその家族はいたって普通の人物で、夏姫、百合奈という名の二人の娘も普通の学校に通っている。変わったところといえば、二人の娘たちの家庭教師はなぜか住み込みで勉強を教えている、ということくらいだ。

だが、ごく普通の生活を送っていた麻比奈家の二人姉妹に、この夏ちょっとした事件が起こるのである…。

――暑い暑い夏休み。今、ここ伊豆に、麻比奈家の二人姉妹がやって来ています。別荘には、お目付け役として同行した家庭教師の芹香と、夏休みの間だけ家政婦のアルバイトに来ているエツ子が滞在しているようです。

そして、あなたはこの別荘にやってきました！誰に呼ばれて？百合奈？夏姫？それとも芹香？



ギャルズアイランドが帰ってくる!!

ゲーメストムックの華がみなさんの熱い希望にお応えして、ついに帰ってくる!!
シリーズ第5弾『ギャルズアイランド5』がついに発売決定だ!! アーケードゲーム界を彩るたくさんのゲームギャルがムックに大集合!!もちろん今回もアイランドを大充実させるぞ!!
そこで、みんなの魂のこもった作品を緊急大募集!! 下記の宛先まで、ふるって応募して下さい。燃えるようないい女を待ってるもんね!!

宛 先

〒101
東京都千代田区神田神保町1・26
株式会社 新声社
ゲーメストムック編集部
ギャルズアイランド5係

応募締め切り

1997年9月27日
当日消印有効

麻比奈 百合奈（15歳）



～出会い～

僕が彼女と出会ったのは、お世辞にも流行っているとは言えない喫茶店でアルバイトをしている頃だった。店の片隅に一台の麻雀ゲームのあるテーブルが置いてあるのだが、ある日、学校帰りの中学生らしき少女が、それを見つけてやり始めたのだ。
彼女の顔はすぐに覚えた。なかなか可愛いという理由もあるが、毎日のようにやって来るのだから忘れるほうが難しい。それからまもなく、そのゲームの動作不良を直してやったのをきっかけに、僕と彼女は友達になったのだ…。



麻比奈 夏姫（18歳）



～出会い～

俺が彼女と出会ったのは、三年生になってクラスが同じになってからだ。いや、正確に言えば、「彼女が俺に出会った」のは、だ。
彼女はスポーツ万能で有名だったので前から知ってはいたが、向こうが俺のことを知っているとは思えなかった。そして、ある意味俺も有名人ではあるのだが、それは「麻雀が強い高校生」という話で、あまり自慢のできることではなかった。
ある日の休み時間に、買ったばかりの麻雀の本を読んでいるとき。背中に強い視線を感じてふりかえると、そこにはこちらをジッと見つめている麻比奈夏姫の目があった。
「あ、なに?」
「ふ～ん、麻雀好きなんだ」

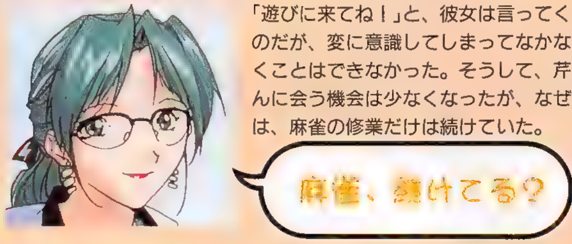


蘭堂 芹香（25歳）



～出会い～

美しくて豪快な女性。それが僕の従姉妹、蘭堂芹香の印象だった。
芹香さんは当時学生で、大学に通うために僕の家にやって来ていた。一人っ子だった僕は姉ができたようでとても嬉しかったのを覚えている。彼女は教師になるために勉強しているのだが、本当にやりたいことが他にあるらしいとある日母から聞いた。それが、麻雀なのだ…。
そんな彼女に影響されて、僕も少しずつ麻雀を覚えていった。
そして、一年後、少しずつ実力と呼べるものがついてきた頃。芹香さんがアパートを借りて僕の家を出たのは、その頃だった。
「遊びに来てね!」と、彼女は言ってくれたのだが、変に意識してしまってなかなか行くことはできなかった。そうして、芹香さんに会う機会は少なくなったが、なぜか僕は、麻雀の修業だけは続けていた。



☆次号は彼女たちのヒ・ミ・ツ♡を大公開だ!



SEGASATURN
アーケード版「怒首領蜂」
スタッフによる移植が実現！
DODONPACHI
怒首領蜂
怒首領蜂
ハイスコアアタック
キャンペーン開催！
応募締切日
'97年10月31日(金)消印有効
優勝者には「怒首領蜂キャンペーン
特別アレンジバージョン基板」「コントロールボックス」
「アトラス公認認定証」をプレゼント！
さらに上位100名様にも「順位入り認定証」をプレゼント！
詳しくは製品内の応募要項をご覧ください。
1位
DODONPACHI
TYPE-A
350.000.000
ATLUS
怒首領蜂キャンペーン
特別アレンジバージョン基板
コントロールボックス
アトラス公認認定証（真ちゅうメッキ製）
※「認定証」の仕様は若干異なる場合があります。
'97·9/18
発売
セガサターン専用 CD-ROM
縦方向シューティングゲーム（1～2人用）
価格5,800円 ©ATLUS/CAVE 1995 1996 1997
※画面写真はすべて開発中またはアーケード版のものです。
流星野郎のGAME MAX
（ゲームマックス）
ラジオ日本（ダイヤル1422kHz）
毎週金曜日24:00～24:30
AM KOBE（ダイヤル558kHz）
毎週金曜日22:30～23:00
ON AIR！
この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスがSEGASATURN専用のソフトウェアとして、自社の登録商標SEGAの使用を許諾したものです。
アトラスFAXステーションサービス ファンキーネット 03-3258-0753 ファクシミリから電話をかけ、音声ガイダンスにしたがってください。
アトラステレフォンサービス03-5261-2356 毎週月・水曜日 15:00～18:00 祝祭日除く
インターネットアドレス http://www,CSK-inet.or.jp/AMUSE/ATLUS
■スタッフ募集中！［職種］1.ゲームデザイナー（企画）2.プログラマー 3.キャラクターデザイナー 4.広報、宣伝スタッフ
※経験2年以上の方、詳しくはお気軽にお電話ください。管理部総務課TEL 03(5229)7115(直)
〒162 東京都新宿区神楽坂4-8
ATLUS
株式会社アトラス

ゲーメストムック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

書名	冊数
サムライスピリッツ天草降臨 完全技表総覧巻 本体価格 951円	冊
コスプレしちゃえ!! 本体価格 951円	冊
X-MEN vs STREET FIGHTER 本体価格 1437円	冊
サムライスピリッツ天草降臨 完全攻略奥義之書 本体価格 1437円	冊
サムライスピリッツ天草降臨ファンブック 本体価格 951円	冊
わくわく7 本体価格 1340円	冊
ウォーザード 本体価格 1437円	冊
リアルバウト餓狼伝説スペシャルグラフィカルマニュアル 本体価格 951円	冊
ストリートファイターEX 本体価格 1340円	冊
バーチャファイター3 Act.2 本体価格 1340円	冊
雀々しましょ恋しましょ原画&設定資料集 本体価格 1942円	冊
ゲーメストアイランド 血風録 イラストコンボ 本体価格 980円	冊
ストリートファイターIII 本体価格 1350円	冊
リアルバウト餓狼伝説スペシャルファンブック 本体価格 950円	冊
鉄拳3 Act.1 本体価格 850円	冊
ヴァンパイアセイヴァーグラフィカルマニュアル 本体価格 850円	冊
ゲームヴォイス～ゲーム声優コレクション 本体価格 1250円	冊
ストリートファイターIII ファンブック 本体価格 980円	冊
鉄拳3 Act.2 本体価格 980円	冊
電車でGO! 本体価格 1100円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97グラフィカルマニュアル 本体価格 980円	冊
ヴァンパイアセイヴァーテクニカルマニュアル 本体価格 1350円	冊

月　日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL（　　）
FAX（　　）

書名	冊数
速攻生徒会② 本体価格 505円 小川雅史	冊
カプコン美少女戦士コミックアンソロジー③ 本体価格 757円	冊
ネオジオギャルズコミックアンソロジー③ 本体価格 757円	冊
KOF'96外伝⑥ 本体価格 563円 鷹岬諒	冊
ゲーパロ4コマグランプリ⑨ 本体価格 590円	冊
ねこばかアンソロジー② 本体価格 757円	冊
ワールドヒーローズ2⑤ 本体価格 825円 雑君保プ	冊
ゲームギャグ1Pコミック カプコン編② 本体価格 563円	冊
ゲームギャグ1Pコミック SNK編 本体価格 563円	冊
さくらがんばる! 本体価格 534円 中平正彦	冊
サムライスピリッツ天草降臨 4コマ決定版 本体価格 563円	冊
デッド オア アライブ4コマ 決定版 本体価格 563円	冊
ダイナマイト刑事4コマ 決定版 本体価格 660円	冊
ファイターズメガミックス アンソロジー 本体価格 950円	冊
ザ・キング・オブ・ファイターズG 本体価格 540円	冊
まるごとさくらアンソロジー 本体価格 760円	冊
ゲームギャグ1Pコミック ストリートファイターEX編 本体価格 660円	冊
ストリートファイターIIIコミック アンソロジー 本体価格 950円	冊
ストリートファイターIII 4コマ 決定版 本体価格 590円	冊
マジカルドロップ3 4コマ決定版 本体価格 660円	冊
あすか120%エクセレント コミックアンソロジー 本体価格 880円	冊
ヴァンパイアセイヴァー コミックアンソロジー 本体価格 880円	冊

月　日

株式会社 新声社

GAMEST ◆10月15日号プレゼント◆

◆ゲーメスト10月15日号のアンケート用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選で、198ページのプレゼントをさしあげます。表側に希望する賞品の番号をご記入ください。締め切りは10月15日（必着）。

1.今号で面白いと思った記事は何ですか?3つまで答えてね!
［　　　　］［　　　　］［　　　　］

2.今号でつまらないと思った記事は何ですか?その理由も教えてください。
［　　　　］

3.今号の攻略記事で一番役に立った記事は何ですか?
［　　　　］

4.今号の表紙の感想をお願いします
［　　　　］

5.今、熱中しているゲームは何ですか?　［　　　　］

6.好きなゲームのジャンルは何ですか?　［　　　　］

7.今号の付録の感想をお願いします。
［　　　　］

8.持っているコンシューマーの種類を教えてください。
［　　　　］

9.ゲーメストの攻略内容はどのようにしてほしいですか?
①もっと詳しく　②もっと早く　③もっと初心者でもわかりやすく
④もっと上級者向けに　⑤その他（　　　　）

10.今号のアイランド掲載の文字·イラスト作品で一番気に入ったのは何ですか?記号を記入して下さい。［　］［　］

11.あなたのご意見をご自由に(P.N.　　　　)
アイランドへの投稿もどーぞ。

ご協力ありがとうございました。

読者が選ぶベストゲーム・投票ハガキ

●ついに始動した「ザ・ベストゲーム2」（仮題）!読者の皆さんの投票でベストゲームを決定するこの企画、キミのベストゲームを3タイトルあげてください。思い入れのひとこともあればなおよし!対象は1972年～1997年までのアーケードビデオゲームのみとします。イラスト投稿も同時募集!ご意見ご希望などもぜひお寄せください。（締め切り：9月30日消印有効）

1	ゲーム名／メーカー名： ひとこと：
2	ゲーム名／メーカー名： ひとこと：
3	ゲーム名／メーカー名： ひとこと：

（注）このハガキ以外は集計対象になりません（コピー不可）。

●ご意見・ご希望などご自由にお書きください。

キリトリ線

ビデオ用注文書

貴店印

商品名	本体価格	数量
ストリートファイターZERO	本体価格 4,660円	本
KOF'95	本体価格 4,660円	本
マーヴル・スーパーヒーローズ	本体価格 4,660円	本
ストZERO2ライブ・オン・ザ・バトル	本体価格 5,631円	本
バトルガレッガ	本体価格 5,631円	本
サイキックフォース	本体価格 5,631円	本
KOF'96	本体価格 4,660円	本
レイストーム	本体価格 5,631円	本
X-MEN vs. STREET FIGHTER	本体価格 5,631円	本
ゲーメストオブザイヤー'96	本体価格 2,980円	本
サムライスピリッツ天草降臨	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターEX	本体価格 4,800円	本
リアルバウト餓狼伝説スペシャル	本体価格 4,800円	本
ストリートファイターIII	本体価格 4,800円	本
鉄拳3 act.1	本体価格 5,800円	本

お名前

お電話

条件 買切

年 月 日

株式会社 新声社

コミック注文書

貴店TEL ( )
FAX ( )

部数 冊

条件

書名

担当者

定価

回 巻

月 日

株式会社 新声社

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメストムック

「ザ・ベストゲーム2」(仮題)係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ ※都道府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	

※の部分は○でお囲みください

締切は9月30日(消印有効)

郵便はがき

ここに50円切手をはってください

101-00

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部 行

(10月15日号)

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢 ( ) 歳 性別 (男・女) ※
ご住所 〒□□□-□□ 電話( ) ※都道府県	
①小学 ( ) 年 ②中学 ( ) 年 ③高校 ( ) 年 ④大学 ( ) 年 ⑤社会人 ⑥その他 ( )	
ご希望の賞品名とその番号	

ゲーメストは、どこでお買いになりましたか？※
①書店 ②ゲームセンター ③コンビニ ④マルゲ屋 ⑤その他

※の部分は○でお囲みください

ちょっとだけRENEWAL INFORMATION

PUSH ついにオープン 京都ジョイポリス

さて、京都周辺の人に朗報だ。新京都駅ビル「ジェイアール京都伊勢丹」の10階に、関西圏初のジョイポリスが完成したぞ。

この『京都ジョイポリス』は「インタラクティブ・エンターテイメント」をテーマにした屋内型レジャー施設だ。ここには新開発・初公開の7種を含めた全10種類のアトラクションと、それに付帯する飲食施設が設置される。そこで、気になる初お目見えのアトラクションを紹介してみよう。



●『セガ・ツーリングカー・チャンピオンシップ・スペシャル』…メルセデス・ベンツ日本㈱、フィアットオートジャパン㈱から実車提供を受けたバーチャルレーシングアトラクション。ツーリングカーカラーに身を包んだ「メルデセス・ベンツ・Cクラス」「アルファロメオ155」が、モーションライドシステムとフルアニメーションCGとの融合で迫力のレーシングシーンを再現。通信対戦も可能。

●『バイクアスロン』…地中海に浮かぶ小島の頂上から自転車で一気に下るダウンヒルレース。2人乗りの自転車でデコボココースを突っ走るアトラクション。



●『ロストセメタリー』…2人乗りのトロッコで地下深くにある墓場へと疾走するコースター感覚のお化け屋敷。最新のVR（バーチャルリアリティー）技術が詰め込まれたこのアトラクションでは、墓地に吸い込まれてしまうようなスリルが味わえる。

●『アクアリーナ』…CG技術・インタラクティブ技術をフル活用し水族館を再現したアトラクション。水棲生物の多彩な習性や、学術的に貴重な映像の鑑賞が可能。幅6メートル高さ2メートルの巨大水槽型ディスプレイに現れる全長18メートルの実物大「マッコウクジラ」など、通常の水族館では味わえない迫力に溢れるバーチャル水族館。

●『5（ファイブ）センスガーデン』…感性をもとに恋愛を診断するアトラクション。気に入ったビンや、香りを選ぶことによって「異性とうまく行く方法」などを知ることができる。雑貨屋に見立てたスペースがショッピング感覚を演出する。

●『ミステリーウォーク』…情報を元に推理し、事件を解明するウォークフリーアトラクション。偶然に出合わせた殺人事件の解明のため、「ジョイポリス」各所に設置された6体のトーキングヘッドを探しだしその証言に基づき捜査を行う。これまでにないハイテク感覚のミステリーアトラクション。

●『カートゥーンストリート』…スタンプの台紙ブックに「京都ジョイポリス」のなかに設置された40ヶ所のスタンプを集めるスタンプラリーアトラクション。全部集めるとクールなキャラクターのカートゥーン（まんが）ブックができあがる。

●『イームズ』…誰でも気軽に楽しめる4種類のファンタスティックなゲームをジョイポリス内に設置。ルールはシンプルだが熱くなれるゲームが並ぶ。

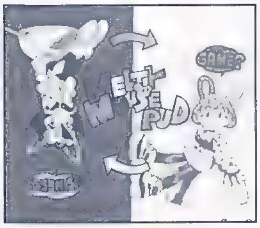
とまぁ、魅力に溢れたアトラクションが勢揃いといった感のある「京都ジョイポリス」だが、実はこの施設の入場料自体は無料なのだ（当然アトラクション自体は有料）。気に入ったアトラクションを探しにフラッと入ってみるのも案外いいかも!? でも絶対遊ばずにはいられなくなるけどね。



というわけで、京都の新名所「京都ジョイポリス」は年中無休・10時～23時という営業時間で君の来場を待ってるぞ！

PUSH AMショーではブースを出して待ってま～す

さて、『第35回アミューズメントマシンショー（AMショー）』がこの20日・21日に迫った。当然我が新声社もブースを出して皆さんのお越しをお待ちしちょるわけですが、実は今回そのブース内においてグッズの販売を行うことになりました。



でっかい袋を脇に抱えながら会場内を歩き回っているアナタのために、今回の販売システムはなんと"代金引き換え"なんだ。帰り道で「お、重いぃ。やっぱ配送にすれば良かった…」などという某イベントのようなこととはおさらばさ。どうだいジム！

なんてことだ、信じられないくらい軽いよ！ こんなに楽でいいのかい？

そうさ、これが"代金引き換え"の力というわけさ！

というわけでテレ○ンワールドもお薦めのこのシステム（嘘）、つまり当日はグッズ関係を「代引き」で販売するわけです。イイカンジな商品がたくさんあるのでぜひ一度お立ち寄りを。





中国・四国地区の最強は誰だ!? 鉄拳3大会速報

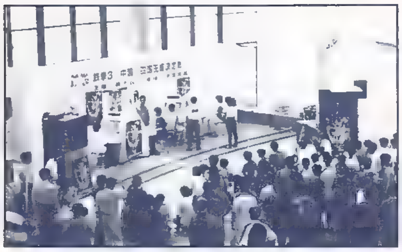
全キャラでそろい、今なお盛り上がる鉄拳3。さる8月10日、その中国・四国地区の最強の座をめぐり広島の地で熱い闘いが繰り広げられた。

『鉄拳3　中国・四国王座決定戦』と銘打たれたこの大会、当日予選で選ばれた18名と店舗代表者14名の計32名によるトーナメント戦が行われた。ちなみに店舗代表者とは中国・四国地区（香川県・徳島県を除く）のナムコ直営店で行われた予選を勝ち抜いた強者たちのことだ。各店舗のトップが集まるこの大会は、まさに頂上決戦といえる内容であった。

事実白熱した闘いが続き、優勝…〈プラボ福山店代表〉後藤征二さん（仁）、準優勝…〈プリッズ広島店代表〉高取明史さん（キング）、3位…〈サンプラザ店代表〉松田晴道さん（仁）、と店舗代表が上位を占めるという結果からみてもこの大会のレベルの高さがうかがえよう。



当日はトーナメント以外にも、オープン参加による勝ち抜き戦が行われたり、新宿平八（ナムコVS開発部　原田氏）による鉄拳3開発秘話など選手以外も楽しめるイベントがたくさん盛り込まれていた。鉄拳ファンにとって充実の一日になったことだろう。



弾丸X使用承認!!!!
あはははは、3日寝なくても元気いっぱいですぅ

「静かなる中条」ついに動く!! 『アミューズビデオ祭り』リポート

最近はイベントの聖地とでもいえそうな有明周辺だが、その日8月18日はお台場が異様な暑さに包まれた。ついに開催された『アミューズ・ビデオ祭り』がその原因だ。

「アミューズ?」なんて人は、OVA「ヴァンパイアハンター」や「エルフを狩るモノたち」といえばピンとくるだろう。そう、そのアミューズビデオが送る特別イベントに多数のファンが駆けつけたのだ。

そこで、当日の豪華だった内容に触れてみよう。

まずは、原作の持つイメージをそのハイクオリティな映像で再現したOVA「ヴァンパイアハンター」、そのVol.2の上映が行われた。前作のデミトリ・モリガン主体から一転、ドノヴァンのストーリーを下地にしつつ、レイレイをメインとして物語は進んでいく。前作同様その作画は超ハイレベル、しかもファンならニヤリとする点(ビデオでも彼女は首の座りが悪いぞ)がキッチリ押さえられており、正直言って「買い」の出来だ。宮村優子(レイレイ役)と岡本麻弥(リンリン役)も特別ゲストとして登場、キャラへの思い入れやVol.3についての裏話を語ってくれたりと、イベント一発目からかなり濃い内容となった。



続いて行われたのが、フェニックスエンターテインメントが送る最新OVAシリーズ「魔界転生 地獄篇第一歌」のプレビュー。ちょっとした事情で見逃してしまったのだが、同行者の言によると「最初は地味かなと思いましたけど、いつの間にか引き込まれてましたよ」とのことなので、9月26日の発売予定まで期待して待つといいだろう。



そしてその日のメインイベントが休憩を挟んで行われた。いま日本で最も期待され、最も心配されていたあの長編OVAの完結編がついに姿を見せた。「ジャイアントロボ」最終巻、その先行上映が行われたのだ。タイトルを告げただけで会場を沸かすような作品はこれ以外には存在しないだろう。

この上映で、最終巻の発売予定よりは半年近く早いがBF団との6年越しの戦いがついに決着か!と全員が思っていたことだろう。しかし諸事情により最終話60分の内45分だけの公開ということに…。クライマックス直前でストップされたフィルムに、観客からは一斉にブーイングがまきおこったのであった(まぁ、あそこで止められて耐えられる人間はいませんね、絶対)。編集部内で刺されるので内容には触れないが、スタッフと役者の愛情と熱意がこもったフィルムに仕上がっているということだけは保証できる内容だ。



というように、この日はアミューズビデオ期待の作品3本の上映、各監督や声優による裏話、そして最後にはSVHSビデオデッキ等が当たる大抽選会があったりと、ファンには嬉しい高密度な一日になったといえる。願わくばこういったイベントは継続していって欲しいものである。

企業ブースも要チェック ワンフェスへ行って来たぞ

8月24日、モデラーにとっての一大イベント「ワンダーフェスティバル」が開催された。

ガレージキットの祭典ともいえるこのイベントは、プロとアマが入り乱れてさまざまなガレージキットを販売する。

エヴァ関係のガレージキットを中心に、メカではFSS、フィギュアではサクラ大戦などが目立っていた。

もちろんゲーム系のアイテムもあり、バーチャロンや虹色町のキャラクターフィギュアが多かった。特に虹色町は、コンペティションも開かれ盛況だったようだ。

その他にも企業ブースでタイトーが、Gダライアスのバージョン2を出しており、こちらも盛況を博していた。

こうしたイベントで注目したいのがやはりアマチュアディーラー。大手と違い「売れ線ではないが人気は高い」商品を出してくる(ところもある)。まあそれだけに生産数も少なく、希少価値もある訳だが…

今回の編集部内での一番人気が写真のR-GRAY1。冬のワンフェスで販売するらしいので、気になる人は次のワンフェスに行ってみよう。



『プリンセスルージュ』一般発売開始

声優育成事業で定評のある日本ナレーション演技研究所が製作した、声優志望者は特に必見のOVA「プリンセス・ルージュ」が発売される。

作品は〈魔界のお姫さまと人間の男の子との恋の物語〉を地に〈田園風景と今時風キャラとの融合〉と〈ハルマゲドン〉という2つのテーマがストーリーの進行と共に深く掘り下げられる。という他でも見られるような設定ではあるがそこは日ナレが発する作品、テーマをうまく絡めていい作品に仕上げているハズ(実はまだ観てないのでし)。

監督は鈴木行、キャラ原案は井嶋けい子、キャラデザは青野厚司、原作・脚本は竹内葵というスタッフ陣。出演はOVA初主役の菊池志穂が魔界のプリンセス、ルージュ役。相方の水城祐介役は高木渉、ルージュの双子の妹役として白鳥由里、椎名へきる、そのほか森川智之、川村万梨阿らが共演している。

第1巻がVT、LD共に9月25日にビームエンタテインメントより6300円で、菊池志穂が歌う主題歌CDSが26日にポリグラムより1020円(それぞれ税込)でそれぞれ販売開始だ。



今度は海ちゃん、風ちゃんが… OVA『レイアース』第2巻発売

以前このコーナーで紹介したオリジナルビデオアニメ『レイアース』の第2巻が、9月26日の彼岸明けにポリグラムから発売される。

突然の混乱に巻き込まれた3人。まずは獅堂光に試練が与えられたのが前回。今回は、鳳凰寺風や龍咲海にも訪れる試練、それを乗り越え、それぞれの魔神を纏うことができるのか!?というものだ。

キャストは前回と変わりないが、今回の話の軸に立つフエリオ役山崎たくみ、魔神ウインダム役大塚明夫、魔神セレス役玄田哲章らが前回以上の好演をしている。

今回の話のメインとなる二人のコメントをお届けしよう。「海役吉田古奈美:海ちゃんは光ちゃんに続き、生肌を見せているのでその辺でドキドキしてください(笑)」「風役笠原弘子:フェリオと風ちゃんが闘うことになって悲しいなと思って演じていました」

LD、ビデオ共に6800円(税別)。ビデオのみ講談社でも販売しているので、書店でも買うことができるぞ。



「レイアース」の情報は次のホームページでも入手できるぞ。http://www.clamp.f-2.co.jp

ちょっとだけRENEWAL INFORMATION

大規模フリーマーケットの入場券をプレゼント!!

プレゼント

さて、フリーマーケットという言葉に君はどんなイメージを持っているだろう?今から紹介する「それ」はおそらく誰もの想像を超えた規模で開催されるものだ。

この全天候型巨大フリーマーケット『なごや楽市』は、87000人を超す来場者を数える桁違いのスケールを持ったイベントである。当然出店者数も多く、プロ・アマ出店を合わせれば何と両日で3000近い数のブースが並ぶ。しかもその名の通り、ポートメッセなごやを使用しての開催なので雨天でも決行が可能なのだ。まさに日本最大級イベントの名に恥じない充実ぶりといえるだろう。

ついに開催7回目を迎えたこの『なごや楽市』、毎回多彩な企画で来場者を楽しませているのだが、今回は新設の「おもちゃ&キャラクターゾーン」が話題を呼びそうだ。今流行ともなっているUSトイや、一つのジャンルとしても定着したゲームキャラのフィギュア、アンティークトイにソフビ人形などなど1万点以上のアイテムの大即売が行われるのだ。他にも3メートルを超える「鉄人28号」、等身大の「ダースベイダー」や「綾波レイ」などの展示もあるらしいので、ファンならチェックを怠らないようにしよう。

そこで今回、9月27日・28日の二日間、ポートメッセなごや(名古屋市国際展示場)で開催されるこのイベントの入場券をプレゼントします。行ってみたいと思った人はすぐに、インフォメ「楽市チケットげっとだぜ!」係までハガキでどうぞ。開催間近なので先着10名の方への発送とします。



おフランスな香りのするハリウッドSF冒険映画?シェーッ

PUSH

今回は、あのロリ…いや、子供の純真な心を忘れない監督、リュック・ベッソンの最新作、「フィフス・エレメント」(直訳すると「第五の素材」)を紹介。

さて、お話を紹介すると、少女がタクシーの運転手を連れて悪を倒しに行くというお話。終わり。

え?ぜんぜん紹介になってない?そりゃあ当然。私は、映画を見る前にストーリーを聞くのはイヤだし、皆さんもそうでしょ?

でも、これではあまりに不親切なので、映画自体に関することをちょっと話そう。

今回の映画は、リュック・ベッソンのエンターテイメント観がよく出ている映画だ。彼がこれまで影響を受けた映画のエッセンスが、そこここにちりばめられている。例を上げると、古いところでは王道のスターウォーズ、2001年宇宙の旅、ブレードランナー、未来世紀ブラジル、007、新しいところではインディージョーンズ、ダイハード等の影響が画面から感じられる。そこを、フレンチ・コミック界の大御所「メビウス」ジャン・ジローとジャン・クロード・メジャーズが独特のおフランスな世界のセットでくるんでいる。

とにかく、前回の「レオン」の社会の片隅のおとぎ話とは一転変わった、おもちゃ箱をひっくり返したような映画だ。リュック・ベッソンがガキの頃に妄想した話を、凄いお金を使って具体化したお話。いつものリリカルな叙情性は少し影をひそめているが、そのぶん、デティールに徹底してこだわっている。興味ある人は、ぜひとも映画館に向かって下さい。

丸の内ルーブルをはじめ、全国の松竹・東急洋画系にて絶賛公開中です。



ゲーセンからスター誕生!?

あのテーマパークで超人気のアトラクションが、ついにアーケードでその姿を現した。ナムコから送り出されるそのマシンの名は『スタアオーディション』だ。

実はこのマシン、アホポンプロジェクト(株式会社アミューズ・株式会社ホリプロ・株式会社ニッポン放送)とのタイアップで〈ゲーセンからスター誕生〉ということも可能な、本格的オーディションマシンなのだ。

ゲーム参加者は、歌手・俳優・声優&アナウンサー・バラエティタレント・お笑い・モデルの6ジャンルを選択し、それぞれにあった表現力、才能、運、スター性をテストされるのだ。〈合格後の応募方法等は判定書の裏に明記〉

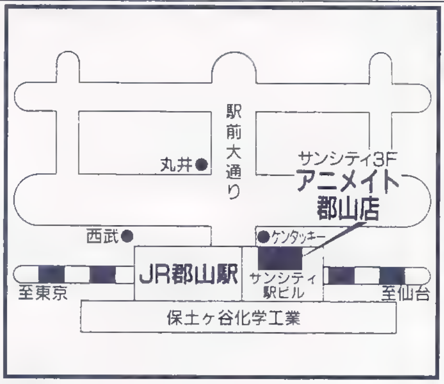
ちなみにこの筐体は、「I・NT・I渋谷」「プラボ有楽町」「プレイシティキャロット横浜」「プラボ鶴見」に設置されている。その他、全国のナムコ直営店およびアミューズメント施設に順次設置されていく予定なので、もし見かけたら自分の才能を信じてチャレンジだ!



今月の本屋さん：アニメイト郡山

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店、「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、左記の担当者までお気軽にご相談ください。

書店営業部
小林直文・真下直幸
TEL 03（3293）9326

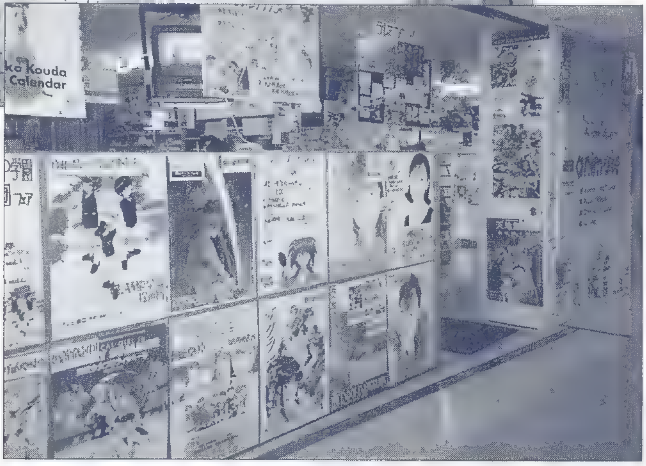


営業時間 10:00〜20:00
（次回定休日は10/15）

●お店からひとこと
今年3月、郡山駅ビルにアニメイトがオープン！コミック、ムックは在庫5万冊。ゲーメストコーナーも充実！ゲームソフト、CD－ROMはもちろん、アニメ・ゲームのキャラクターグッズ、ビデオ、LD、CDのほか、人気サークルさんの同人誌まで、ほしいものなら何でも揃っちゃう！そして秋からはカレンダー祭りがスタート。カレンダー1本ご予約・お買い上げごとに豪華景品が当たるスクラッチカードをプレゼント。ぜひお立ち寄りください。

●お問い合わせ先
福島県郡山市燧田195
サンシティ3F
電話0249（34）8111





ゲーメストムック常備店　すばらしい本屋さん132軒

■北海道地方

●旭川冨貴堂本店
北海道旭川市３条通８丁目右２
TEL.0166-26-6100
●リーブルなにわ
札幌市中央区南一条西４丁目
日之出ビル
TEL.011-211-3800
●アニメ&ゲームショップ　めっか
北海道札幌市西区琴似１条4-2-12
イチダビル２Ｆ
TEL.011-614-6430
●なにわ書房グランドホテル前店
北海道札幌市中央区北１条西３
TEL.011-211-4433
●文教堂書店発寒店
北海道札幌市手稲区新発寒４条1-1110
TEL.011-669-2205
●文教堂書店伏古店
北海道札幌市東区伏古13条21-1
TEL.011-780-2706

■東北地方

●ブックスオオトリ仙台店
宮城県仙台市青葉区中央1-7-1
TEL.022-261-2461
●本のアイエ駅前店
宮城県仙台市青葉区中央1-10-1
TEL.022-264-0718
●BOOK SHOPますや
岩手県久慈市中町2-5ダイエー内
TEL.0194-53-0908
●ブックスコロナ
秋田県秋田市桜1-12-8
TEL.0188-33-3105
●メディアイン五所川原店
青森県五所川原市鎌谷町164
TEL.0173-35-4666
●岩瀬書店コミックアイランド店
福島県福島市本町1-21
TEL.0245-23-0366
☆アニメイト郡山
福島県郡山市燧田195サンシティ内3F
TEL.0249-34-8111

■関東地方

●好文堂芸夢コミューズメント
栃木県真岡市台町4165-2
TEL.0285-82-2061
●A TO Z
栃木県小山市小山469-1
TEL.0285-28-3511
●アルファースポット
群馬県太田市石原473-1
TEL.0276-46-8836
●ブックスナカザト
茨城県結城市国府町553
TEL.0296-33-3220
●コミックトレイン
千葉県千葉市稲毛区弥生町2-21
ポップスクエアにしちば１Ｆ
TEL.043-255-6281
●文教堂書店市原店
千葉県市原市東五所6-12
TEL.0436-43-0979
●Bee-One　三省堂書店
千葉県千葉市富士見2-3-1
TEL.043-224-1881
●ブックセンター東久留米店
東京都東久留米市本町3-8-1
イトーヨーカドー３Ｆ
TEL.0424-75-8200
●書泉ブックマート
東京都千代田区神田神保町1-21-6
TEL.03-3294-0011
●三省堂書店本店
東京都千代田区神田神保町1-1
TEL.03-3233-3312
●明正堂秋葉原店
東京都千代田区外神田1-17-15
秋葉原デパート３Ｆ
TEL.03-3257-0758
●ソフマップ13号店
東京都千代田区外神田1-11-9
第２中栄ビル２Ｆ
TEL.03-3253-4720
●ラオックス・ザ・コンピュータゲーム館
東京都千代田区外神田1-13-3　１Ｆ
TEL.03-3251-3100
●T-ZONE本店
東京都千代田区外神田4-3-3
TEL.03-3257-2776
●書泉ブックタワー７Ｆ
東京都千代田区神田佐久間町1-11-1
TEL.03-5296-0051
●アニメック
東京都新宿区新宿2-1-1
ラポートピアビル2Ｆ
TEL.03-3354-2261
●紀伊國屋書店新宿本店
　ゲーム本の店
東京都新宿区新宿3-17-7紀伊國屋ビル１Ｆ
TEL.03-3354-0131
●まんがの森新宿店
東京都新宿区新宿3-35-1
TEL.03-3341-0921
●未来堂書店
東京都新宿区高田馬場2-17-4菊月ビル
TEL.03-3209-0656
●博文堂大井町店
東京都品川区東大井5-15-16ＫＨビル１Ｆ
TEL.03-3458-1430
●ヤマギワソフト館６Ｆゲームフロア
東京都千代田区外神田3-13-12
TEL.03-3253-2111
●明屋書店五反田東口店
東京都品川区東五反田2-3-5
TEL.03-3447-5254
●あおい書店五反田店
東京都品川区西五反田1-18五反田ＮＴビル
TEL.03-3495-7289
●まんがの森渋谷店
東京都渋谷区宇田川町12-10
TEL.03-5489-0257
●アニメイト渋谷店
東京都渋谷区桜丘町24-4東武富ビル１Ｆ
TEL.03-5458-2454
●三省堂コミックステーション渋谷
東京都渋谷区渋谷2-21-12
東急文化会館６Ｆ
TEL.03-3406-9319
●えるぱれショップ渋谷店
東京都渋谷区道玄坂2-16-5
セントラル共立ビル５Ｆ
TEL.03-3462-2704
●まんが王下北沢店
東京都世田谷区北沢2-30-13
TEL.03-3481-8432
●まんがの森池袋店
東京都豊島区東池袋1-26-1
タクトTOビル１Ｆ
TEL.03-5396-1245
●新宿書店池袋支店
東京都豊島区東池袋1-28-7
ジャノメミシンビル2F-B
TEL.03-5391-6231
●アニメイト池袋
東京都豊島区東池袋3-2-4共永ビル
TEL.03-3988-1351
●まんがの森上野店
東京都台東区上野6-16-16上野新高ビル１Ｆ
TEL.03-3833-3411
●宮脇書店田無店
東京都田無市西原町3-3-12
TEL.0424-61-4060
●福家書店町田店
東京都町田市原町田6-13-20
TEL.0427-25-2132
●まんがの森町田店
東京都町田市森野1-15-12長谷川ビル１Ｆ
TEL.0427-25-6651
●まんが王八王子店
東京都八王子市東町1-6サカキビル２Ｆ
TEL.0426-45-9121
●まんがの森吉祥寺店
東京都武蔵野市吉祥寺南町1-3-2
吉祥寺ＭＲビルＢ１Ｆ
TEL.0422-45-5431
●恭文堂書店
東京都目黒区鷹番3-3-19
TEL.03-3712-4049
●ブックスササキ
東京都江戸川区中葛西3-14-10
TEL.03-3687-5022
●まんがの森横浜西口店
神奈川県横浜市西区南幸2-13-7
横浜エムエスII１Ｆ
TEL.03-311-8761
●杉山書店
神奈川県横須賀市大滝町1-27
TEL.0468-22-2224
●井上書房
神奈川県藤沢市川名2-1-2
TEL.0466-26-2401
●内田屋書房東海大学前駅店
神奈川県秦野市北矢名40小田急マルシェ内
TEL.0463-78-5521
●鎌倉書店
神奈川県鎌倉市大船1-24-1
TEL.0467-46-2619
●スーパードキドキ浦和店
埼玉県浦和市沼影1-13-15
TEL.048-866-0200
●まんがの森川越店
埼玉県川越市脇田町8-3
フルヤ川越ビル２Ｆ
TEL.0492-24-6701
●マイタウン栄璋堂
埼玉県東松山市沢口町15-1
TEL.0493-23-6611
●くまざわ書店コミックランドビーワン
東京都八王子市旭町2-11
TEL.0426-25-1201
●紀伊國屋書店新宿南店
東京都渋谷区千駄ヶ谷5-24-2
タカシマヤタイムズスクエア１Ｆ
TEL.03-5361-3301
●コミックバンク
東京都豊島区東池袋1-20-3
TEL.03-5391-3490
●BOOKS　ルーエ
東京都武蔵野区吉祥寺本町1-14-3
TEL.0422-22-5677
●ブックセンターリブロ町田店
東京都町田市森野1-14-17西友町田店6,7階
TEL.0427-26-0570
●芳林堂書店コミックプラザ
東京都豊島区西池袋1-18-2
藤久ビル西１号館Ｂ１
TEL.03-3984-0018

■北陸地方

●ムックムック
石川県石川郡野々市町堀内33街区8
TEL.0762-94-1166
●ブック宮丸金沢南店
石川県金沢市八日市第３土地区画35街区3
TEL.0762-44-3211
●MaCプラザ新潟書房
新潟市三条市荒町2-22-29
TEL.0256-35-6561
●Mr.Books五智店
新潟県上越市国府4-30
TEL.0255-44-7660
●とのさまーと
新潟県新潟市山二ツ5-2-21桜井ビル２Ｆ
TEL.025-287-2236
●とのさまーとR
新潟県新潟市天神尾2-9-14ライフビル２Ｆ
TEL.025-245-4141

■東海地方

●明屋書店浜松幸町
静岡県浜松市幸1-4-18
TEL.053-473-2232
●ゲームインプリンス（ゲームセンター）
静岡県清水市天神町1-2-6
TEL.0543-64-8012
●アオキ書店
愛知県春日井市如意申町7-1-8
TEL.0568-33-7126
●アニメイト名古屋店
愛知県名古屋市中村区椿町21-2
第二太閤ビル１Ｆ
TEL.052-453-1322
●三洋堂本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7
TEL.052-832-8202
●三洋堂パソコンΣ上前津店
愛知県名古屋市中区大須3-10-16
TEL.052-251-8334
●池下三洋堂
愛知県名古屋市千種区池下1-11-17
TEL.052-762-2345
●正文堂ターミナル店
愛知県名古屋市千種区内山3-25-6
TEL.052-732-3601
●白樺書房
愛知県名古屋市名東区藤ヶ丘164
TEL.052-771-5208
●ヴィレッジ・ヴァンガード
愛知県名古屋市天白区植田西1-515
TEL.052-805-2535
●精文館書店
愛知県豊橋市広小路1-6
TEL.0532-54-2345
●イケヤ文楽館豊橋店
愛知県豊橋市佐藤町字古佐96
TEL.0532-63-5650
●サンブック豊川店
愛知県豊橋市潮崎町24
TEL.0532-46-0622
●ファミっ子ハウス
愛知県豊田市東保見町池下149
TEL.0565-48-5331
●ファミっ子ハウス渋谷店
愛知県豊田市渋谷町2-7-1
TEL.0565-89-5667
●ヴィレッジ・ヴァンガード５号店
愛知県豊田市西岡町保ケ山70
TEL.0565-52-1582
●ブックイン国府宮
愛知県稲沢市小池3-11-13
TEL.0587-32-5185
●ヴィレッジ・ヴァンガード７号店
愛知県愛知郡長久手町山越312
TEL.0561-63-9621
●ファミっ子ハウス三好店
愛知県西加茂郡三好町大字三好字油田51-1
TEL.05613-4-0133
●長谷川堂書店
三重県名張市百合が丘東1-162
TEL.0595-64-4720
☆三洋堂書店本店
愛知県名古屋市昭和区隼人町7-7　2F
TEL.052-832-8205

■近畿地方

●オーム社書店河原町店
京都府京都市中京区河原町四条上ル
TEL.075-221-0280
●駸々堂書店コミックランドKYOTO
京都府京都市中京区河原町通三条上ル
京都朝日会館２Ｆ
TEL.075-221-0348
●ブックストア談　京都店
京都府京都市下京区四条通柳馬場東入
エイシンビル1F
TEL.075-255-0654
●甲川正文堂
大阪府池田市栄町3-3
TEL.0727-51-2518
●ミハル書房
大阪府大阪市此花区春日出花2-7-18
TEL.06-461-2321
●ブックスオオトリ大阪店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋1-5-31
アポロビル２Ｆ
TEL.06-633-2634
●福家書店阿倍野ベルタ店
大阪府大阪市阿倍野区阿倍野筋3-10-1
あべのベルタB2F
TEL.06-633-0298
●駸々堂書店
　コミックランドアメリカ村
大阪府大阪市中央区西心斎橋2-11-30
ブルータスビル4,5F
TEL.06-221-1294
●駸々堂VERSION99
大阪府大阪市豊島区東野田町2-1-38
京都モール４Ｆ
TEL.06-353-4011
●わんだーらんど　なんば店
大阪府大阪市浪速区難波中2-1-7
TEL.06-636-3313
●えるぱれショップ大阪店
大阪府大阪市浪速区日本橋5-12-9
でんき会館６Ｆ
TEL.06-636-3401
●高松書店七道店
大阪府堺市鉄砲町23
TEL.0722-29-3398
●スタディ書房
大阪府摂津市正雀本町1-36-9
TEL.06-383-2000
●高松書店昭和通り店
大阪府堺市昭和通3-4-6
TEL.0722-45-4152
●BOOKSトールパイン
大阪府堺市錦之町東2-1-16
TEL.0722-24-4184
●ブックス吹田
大阪府吹田市寿町1-1-5
TEL.06-381-5835
●田村書店茄子作店
大阪府枚方市茄子作4-15-15
TEL.0720-53-5999
●旭書店
奈良県奈良市富雄元町2-2-1
TEL.0742-43-8512
●ＢＬサンクス
兵庫県伊丹市西野2-70
TEL.0727-81-4100
●ブックプラネット柏原店
兵庫県氷上郡柏原町南多田シゲミ141
TEL.0795-72-2782
●ジュンク堂書店漫画倶楽部三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町2-11-1-215
センタープラザ西館２Ｆ
TEL.078-392-0293
●駸々堂神戸三宮店
兵庫県神戸市中央区三宮町1-9-1
センタープラザ東館3Ｆ
TEL.078-393-0170

■中国・四国地方

●サントーク廣文館
広島県福山市三之丸町30-1
TEL.0849-23-9434
●ミネルバ書店平井店
岡山県岡山市倉田625-2
TEL.086-276-8454
●南海ブックス
徳島県徳島市寺島本町西１ポッポ街２Ｆ
TEL.0886-53-5014
●福田書店
高知県高知市塩屋崎町1-8-13
TEL.0888-25-3523
●ブックイン高知
高知県高知市旭駅前町18
TEL.0888-25-3523
●ナイトショップおれんじ小野田店
山口県小野田市西高泊664-3
TEL.08368-3-4987

■九州地方

●福家書店福岡店
福岡県福岡市中央区天神1-11-11
天神コアビルＢ１Ｆ
TEL.092-721-8267
●黒木書店七隈店
福岡県福岡市城南区七隈8-12-18
TEL.092-871-2329
●ナガリ書店
福岡県北九州市小倉北区魚町3-1-10
TEL.093-521-1044
●ジュンク堂書店大分店
大分県大分市中央町1-2-7
大分中央ビル4,6F
TEL.0975-36-8181
●遊ing浜線店
熊本県熊本市田迎町田迎197-2
TEL.096-379-4321
●アミューズKUMADEN
熊本県熊本市室園町1-1
TEL.096-343-8111
●福家書店佐世保店
長崎県佐世保市島瀬町78ジャスコ6F
TEL.0956-25-3040
●大山書店
鹿児島県鹿児島市東谷山2-15-2
TEL.099-267-8366
●いのまた書店
鹿児島県鹿屋市寿5-18-4
TEL.0994-41-3395
●まるぶんコミックワールド
熊本県熊本市上通町5-1
TEL.096-354-5963
●ひょうたん書店
鹿児島県鹿児島市西田2-8-7
TEL.099-253-2925
●書楽キャナルシティ博多店
福岡県福岡市博多区住吉1-2-25
キャナルシティビジネスセンタービルB1
TEL.092-272-5233

（＊このリストは平成９年７月現在のものです。☆印は今回新規加入されたお店です）

●ゲーメストの雑誌やムックを常備するお店「すばらしい本屋さん」にご加入を希望されるお店の方は、下記担当者までお気軽にご相談ください。

(株)新声社　書店営業部
担当：小林直文・真下直幸
TEL.03-3283-9326

狙うぞ

スコアを出して
ゲーメストに名前を載せよう！

ハイスコア!! 2

8月3日現在

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1－10－13 ☎（0144）35－5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	17,430,070	L·L	ALL 連付(o)
2	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター	1,485,600	KID	ALL リュウ&チュンリー
3	マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイター	892,600	長崎萌に目覚めし者 W·A	ALL ダン&ノリマロ
4	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97	487,900	Y.	ALL(サイコソルジャーチーム)
5	鉄拳3(ヨシミツ)	2'16"663	MK党つり目のコアラ	ALL 3本先取
6	鉄拳3(平八)	2'53"383	BLS	ALL 3本先取
7	鉄拳3(ブライアン)	3'03"083	BLS	ALL 3本先取
8	鉄拳3(ジュリア)	3'21"163	STL	ALL 3本先取

通信欄 ●ゲームはバンデット◆苫小牧駅北口だよ。先日、サロマ湖へ行って北海しまえびをいっぱい食べてきました。お土産にサロマ湖名産の"ほたてパイ"を買ってきました。みんなとってもおいしい・・・？といって食べていましたが私は口にしませんでした。ホッ・・

AMパークタカラ島北広島店

北海道北広島市中央3－6－1 ☎（011）372－5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'23"90	木人君	吉光 ALL
2	ストリートファイターII	2,349,000	汚れ芸人	KEN ラスボスまで
3	X－MEN vs ストリートファイター	1,927,200	NAO	W·ウルヴァリン ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー	1,002,800	6..	ジェダ ALL
5	MSH vs SF	1,212,800	BBB 改造ナッシュ	ウルヴァリン·スパイダーマン全面
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,575,400	JTBの浅丸です	JOE東 ALL
7	マジカルドロップIII	2,720,726	HAR	スゴロクモード チャリオット16
8	パズルボブル3	229,250,180	目指せ3億 NAO	バブルン ALL

通信欄 ●タカラ島ファンのみなさまお元気ですか？定政です。（いつもスタッフジャンパー着用）　最近見かけないと思ったでしょ。実は引退したんですね～。長い間、私につきあってくれた方どうもありがとう。なんて、本当は苫小牧店にいるので逢いに来てください。

ファンタジーゾーン夢らんど

北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎（0166）53－5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,280,100	ひよこ	ALL リュウ&さくら
2	バトルガレッガ(ミヤモト)	13,951,440	㊙KD	ALL B連付
3	レイストーム(RG－1)	14,676,150	GSS － MLD － ATS	ALL
4	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97(京、レオナ、クラーク)	327,900	桂木綾音マニア	ALL EDIT
5	ヴァンパイアセイヴァー(ザベル)	795,200	無頼庵	ALL 全8人
6	ヴァンパイアセイヴァー(アナカリス)	928,000	ま"｜アラカリス	ALL 全9人
7	ヴァンパイアセイヴァー(キュービー)	985,800	TKT	ALL 全9人
8	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	1,738,600	松田No3	ALL 全8人

通信欄 ●よくお客さんに、ここだけ通信欄に毎月何も書いていないと、責められています。文章力がない担当だけに何か書くことに四苦八苦しています。

ZEST

北海道札幌市西区西野2条2丁目 ☎（011）663－5457

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,474,000	ZAP	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	1,291,200	WWW	ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー(リリス)	917,900	CAP	ALL
4	マジカルドロップII(ストーリー)	7,322,340	DKC	ブラックピエロまで
5	鉄拳3(ポール)	1'11"26	ZST	ALL
6	鉄拳3(シャオユウ)	1'54"75	HIT	ALL
7	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97(紅丸、テリー、竜)	415,400	XES	ALL
8	紫炎龍	25,930,410	SSG	15－5 連付

通信欄 ●現在、店内は32.5℃に達しておりますが、ゼストにはそれをモノともしない猛者たちが集っております。それではKOF97の対戦台で漢たちの熱い闘いを覗いてみましょう。えーと連勝しているのは…っと、えっ？シェ、シェルミー？アテナ？ユリ？お、漢…か？

ヒーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6－1－1 ☎（011）584－4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	1,563,400	APL 日本酒禁止、スナック香月より。	ALL ゴウキ、サクラ
2	MSH vs SF	1,314,000	APL	ALL サクラ、リュウ
3	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97(クラーク、キム、レオナ)	327,200	RAY 彼氏募集中、くわしくは店員まで。	ALL
4	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97(庵、シェルミー・クリス)	386,200	BIG	ALL
5	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97(龍虎チーム)	433,200	お兄ちゃんゴメン!! BAB	ALL
6	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97(庵)	378,700	暴走しました♡ BIG	ALL シングルマッチ
7	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97(三種の神器チーム)	395,800	BIG	ALL
8	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97(龍虎チーム)	374,000	BAB	ALL

通信欄 ●今回の〆切日間違えて1日でスコアを集めた結果このようになりました。通信欄も時間がなくて書けません。
なんかもったいないなー。
by FEI

ゲーセンマップ募集中です！

詳しくは197ページです！

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3－15 ☎（011）862－6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	2'50"93	SHI	エディ 1cALL
2	鉄拳3	1'44"06	TSU	ジュリア 1cALL
3	Gダライアス	23,329,430	LAY	ラムダ 1cALL
4	Gダライアス	30,506,760	VAN	オミクロン 1cALL
5	バトルサーキット	23,478,000	XYZ	1cALL ピンク使用
6	バトルガレッガ	11,729,110	VAN	4号機 ラスボス
7	トリオザパンチ	2,352,600	SST－スンタロー	1cALL カマクラ使用
8	ソロモンの鍵	8,986,944	TSU	1cALL

通信欄 ●2台しかなかったレトロ台が今では10台に、、、、
レトロゲームやりに遠くから来店される方、感謝しています！
by一担当君

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2－15－1 TMビル1F ☎（011）737－6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス(ラムダ)	24,985,370	T³－KRS－TBC(クリアしただけ)	ALL ㊐
2	Gダライアス(ニュー)	31,634,250	T³－KRS－閃激(赤だれ)	ALL ㊐
3	閃激ストライカー	696,540,970	T³－KRS－ヌジャッ(黒だれ)	7－2 ㊐
4	NEO Mr.DOI	2,232,000	T³－KRS－吉村㋩	ALL 残1 EXTRA×25
5	スタースイープ(1人で挑戦モード)	478,020	コウシヲ(1人で宮村モード)	ALL
6	レイストーム(R－GRAY1)	15,142,050	MJC－ATS㊇	ALL ノーミス ㊐
7	レイストーム(R－GRAY2)	27,116,700	T³－ケビンマスク	ALL 残1 ㊐
8	バトルサーキット(エイリアン·グリーン)	24,288,400	翼工房	ALL 天帝有 ㊐

通信欄 ●今回より参加させて頂くことになりましたレタス702です。
当店は札幌駅北口代ゼミ横、合同庁舎前の1プレイALL50円のゲーセンです。只今スコアラー募集中です。店員まで気軽に声をかけてみてください。 by店長（ちびろば×5）

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1－2－2セブンビル1F ☎（0144）75－7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	1,844,000	NSA	ウルヴァリン&キャプテンALL
2	MSH vs SF	1,410,000	KID	リュウ&チュンリーALL
3	MSH vs SF	1,060,100	苫っ子 K.K	チュンリー&豪鬼ALL
4	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97(新·女性格闘家チーム)	440,200	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	アドヴァンスト ALL
5	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97(庵、レオナ、クラーク)	427,000	「CODENAME」iSMr－M.X	エキストラ ALL
6	ザ·キング·オブ·ファイターズ'97(クラーク、クリス、テリー)	406,400	NSA	アドヴァンスト ALL
7	鉄拳3(ポール)	1'23"70	N.S	ALL
8	鉄拳3(リン·シャオユウ)	1'34"18	K.I	ALL

通信欄 ●7月はキング3周年記念イベント盛り上げてくれたみなさんありがとうございます。イラスト展作品店内展示中！イラストは随時受付しています。KOF'97絶好調稼働中！スコアーも好調です。
マーヴルSHvsSF対戦ますます盛いです。

AMパーク　テクノ琴似

北海道札幌市西区琴似2条3－1－6 ☎（011）643－9494

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	864,700	NBA	1CoinALL キュービー使用
2	鉄拳3	59"60	木人マスター-SSS	1CoinALL ポール使用
3	MSH vs SF	1,909,000	H. KōDA	1CoinALL リュウ·チュンリー
4	鉄拳3	2'00"60	モクジンマスター SSS	1CoinALL ニーナ使用
5	ブラッディロア	4'14"33	ぷるんぷるん丸	1CoinALL アリス使用
6	ソルディバイド	2,501,900	Celia	ヴォーグ使用 2周目の魔人まで
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,134,300	ザンボットコンビネーション．1 2：3！	1CoinALL 双角使用
8	ザ·キング·オブ·ファイターズ'96	894,500	神ファミリーよ永遠に 東西南北中央不敗	1CoinALL 庵チーム使用

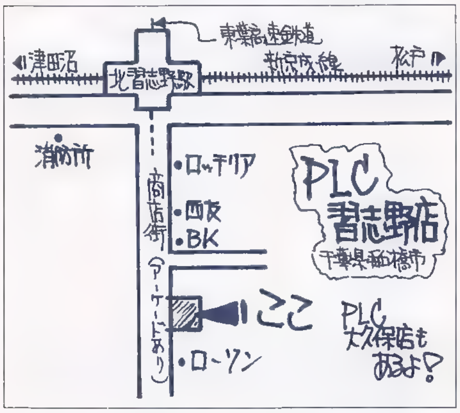
通信欄 ●当店では9月末にザ·キング·オブ·ファイターズ'97の大会を行います。今回は友達3人一組で参加してもらうチームバトルシステムをそのまま取り入れてやりたいと思います。どうかみなさん参加してください。
byザンボットマスター上田

ニューパンアップ

千葉県柏市旭町1－3－14　☎（0471）43－9829

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	獣王記	574,200	T－JI	ALL
2	ジンジンジップ（2P側）	3,351,190	コーヒー1ℓパック KBT－KYN㋕㋡	3－2ボ ス ㊤
3	ハイパーデュエル（2号機）	2,657,460	四人で考えました ZAC－Ristar	ノーミスALL
4	ねらってチュー	1,005,210	こえ～ことに ZAC－Ristar	ALL 10面41万 15面61万
5	バイパーフェイズワン	15,996,748	MOL=CKDF= フルエンモ	ALL ㊤
6	ぷよぷよ	2,503,250	アキバの中ボス 餃子定食ライス大盛♥	ALL ㊤ Ⓑ1133
7	ぷよぷよ通	1,006,364	アキバの中ボス ジャンボラーメン並♥	ALL ㊤ Ⓑ1030
8	蒼穹紅蓮隊（1号機・屠竜）	35,131,885	ESK	ALL ボム×15

通信欄 ●DBL－ZKB－NAI師、F. K－モリソヴァ団氏、ESK氏、T－JI氏をはじめ多くの方々の遠征、来店ありがとうございました。
P. S. しばらく放浪してます。　はうらう人㋡



ゲームプラザメッセ102四街道店

千葉県四街道市四街道1－2－1チェリープラザ1F　☎（043）424－6070

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス ㊤付	31,611,980	TSR－AXE	ZONE「ν」Z 3500221
2	Gダライアス ㊤付	29,604,100	K・M	ZONE「o」U' ALL
3	Gダライアス ㊤付	17,520,880	MND	ZONE「λ」U ALL
4	鉄拳3	1'36"30	MND	1c ALL（ブライアン）
5	鉄拳3	2'37"05	MND	1c ALL（ジュリア）
6	ヴァンパイアセイヴァー	1,896,300	VSF－KAN肉球	1c ALL（フェリシア）
7	ぷよぷよSUN（ふつう）	442,945	AHO	1c ALL
8	雷龍2（1P）	3,930,750	TSR－AXE	1c ラス面

通信欄 ●9月末にV・F3大会やります。来てね。
●前回に行ったVF3大会に来てくださった、柏ジェフリー氏、BOXリオン氏、O₂ラウ氏、四街道パイ氏、そのほか多数ご来店ありがとうございました。　by 店長

アミューズメントスクエア　アルファ

東京都板橋区中台1－36－2　1F　☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	2'11"48	UME&SAWA	平八使用
2	閃激ストライカー	435,663,740	テリー伊藤	9面落ち
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	332,500	M.L.L.LOVE	ALL テリー クラーク、山崎
4	MSH vs SF	1,149,300	アイアンマン	ALL リュウ スパイダーマン
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	363,000	I♡Love虹野	ALL 龍虎チーム
6	Gダライアス	8,695,150	和田　勉子	νゾーン AREA－x落ち
7	バトルサーキット	14,257,100	I♡Love虹野	ALL 天帝有り 残×1 ピンク
8	バトルサーキット	21,826,100	スタジャン No139番	ALL 天帝有り 残×0 イエロー

通信欄 ●スコアラーの人が、少なくなる今日このごろ、スコアラーの人、うちの店へきてみてください。あと、兄弟店が、渋谷のセンター街にできましたので、よろしくおねがいします。店名は、オリビアです。ご来店おまちしています。

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1－130　☎（0246）43－7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（吉光）	1'51"38	Y・H	1cALL
2	バトルサーキット（グリーン）	21,973,400	KOV－dr.AXE	1cALL
3	ストリートファイターⅢ（ヤン）	2,757,600	T.I	1cALL
4	ヴァンパイア・セイヴァー（モリガン）	1,131,300	Y・H	1cALL
5	ヴァンパイア・セイヴァー（ジェダ）	914,300	Y・H	1cALL
6	ヴァンパイア・セイヴァー（リリス）	884,400	Y・H	1cALL
7	ヴァンパイア・セイヴァー（デミトリ）	761,700	D.T	1cALL
8	ヴァンパイア・セイヴァー（バレッタ）	602,400	A.M	1cALL

通信欄 ●みなさんこんにちはー。夏バテしていませんか?!
最近ドリームは格闘ゲームをする人たちが減っています。
どーしたらもりあがるか誰か教えてーパズルはイケてます！
By　かつみ

サターンステーション　バグ

福島県双葉郡大熊町下野上字大野439　☎（0240）32－6195

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ライデンファイターズ（チェイサー）	18,959,200	T.長谷川	6ステージ死亡 大熊店
2	バトルサーキット（イエロービースト）	28,492,310	松本六郎	1コインALL 大熊店
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（チョイ、テリー、アンディー）	387,500	S.Y	? 大熊店
4	MSH vs SF（サイクロップス、ケン）	740,900	鈴木克尚 by X オプティック伸一	1コインALL 大熊店
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（ショウ、ロバート、ユリ）	336,200	江頭3時50分	1コインALL ネオジオ 浪江店
6	MSH vs SF（チュンリー、ノリマロ）	681,200	ペクロット 70	1コインALL ネオジオ 浪江店
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（アテナ、マイ、キング）	357,600	池田北虎 ハイール ペットラー！	1コインALL ネオジオ 船引店
8	MSH vs SF（サクラ、ショマゴラス）	702,300	金田保男 K.K.K 0.30シーベルト	1コインALL ネオジオ 船引店

通信欄 ●暑い夏も終わりだんだんすごしやすくなり、ゲームに全力投球しているⓀです。ネオジオプラザ浪江店が9月より内装を大幅にパワーアップしてリニューアルオープンします。アップライのレトロゲームコーナーやフィギアプライズコーナーなどもりだくさんです。

セイ　タイトーステラ

埼玉県川越市新富町1－10－9　☎（0492）24－7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	1,530,600	DDG－スタープラチナ	フェリシア ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,377,600	新月の水曜日 BEE	リリス ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー	1,225,700	DDG－T.S	モリガン ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー	1,079,700	DDG－AKI	ジェダ ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	401,800	ブッチャー	テリー・リョウ・いおり ALL
6	Gダライアス	30,610,940	残機潰しか? Von dem ONKEL	νゾーン ALL ノーミス連付
7	MSH vs SF	1,864,600	OST会 三郷支部長	リュウ・ウルヴァリン ALL
8	鉄拳3	2'22"76	893－K	吉光 ALL

通信欄 ●7月12日開催のヴァンパイアセイヴァー大会に参加してくださったみなさま、誠にありがとうございました。当店では、こういった大会を月に一度開催しております。詳しい日程などは、当店のインフォメーションボードに書いてあります。　担当　清水㋐・山田

プレイハウスLee

千葉県船橋市本町1－9－4　☎（0474）33－3409

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（シャオユウ）	1'37"41	YEN(狼の凌を広めようの会)	ALL
2	鉄拳3（ニーナ）	2'14"30	RC(リーチ一発ドラ1 7700)	ALL
3	鉄拳3（平八）	2'17"48	TE2(バカ野郎倉坂だ!!)	ALL
4	鉄拳3（ジュリア）	2'26"23	JAM(高いレートの短期決戦)	ALL
5	鉄拳3（ガンジャック）	1'42"86	Z.W(ALLと呼ばれたこの僕が)	ALL
6	鉄拳3（ファラン）	2'45"50	373(分からねえな)	ALL
7	鉄拳3（クマ）	3'20"85	N.M(本当だぜさっぱりわかんねえ)	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,568,300	H.M(本当にこれでいいのか?)	ALL

通信欄 ●夏の名物ゲーム、KOF97やマーヴルvsストリートF、鉄拳3も平八が使用可能になり対戦も盛り上がっています。
（死）→担当　ミッキーのてんちゃん

タイトーイン・725

岩手県盛岡市高松2－3－18　☎（019）662－8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ	12,980,120	千葉	ガイン ラスボス
2	バトルガレッガ	12,987,250	那須	ゴールデンバット 1cALL
3	バトルガレッガ	11,954,840	千葉	ミヤモト ラスボス
4	ヴァンパイアセイヴァー	1,571,800	CRS	モリガン 乱入有 1cALL
5	ストリートファイターEXplus	3,625,400	ECH	ケン ノーミス 1cALL3本制
6	疾風魔法大作戦	1,050,342	Bug	R2－5 ボス ニルヴァーナ
7	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,512,000	SHF	ジョー ノーミス 1cALL
8	底ぬけ対戦ゲーム	10,816	Bug 万のケタあった	2周ALL

通信欄 ●密かに大人気（?）だった電車でGO！がなくなってしまいました。でもついさっきMvsSFが来ましたしまあいいかとか思っています。外は暑いですが（中も）ゲーム頑張ってくださいね（?）
店員　れか

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市盛岡駅前通り7－12　☎（019）651－6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ（ガイン）	12,984,720	千葉	1coinALL ボム㊤
2	バトルガレッガ（ミヤモト）	12,611,630	千葉	1coinALL
3	バトルガレッガ（ボーンナム）	11,649,450	KAYよ感謝しろ OGP	1coinALL
4	バトルガレッガ（ゴールデンバット）	11,641,960	NAS	1coinALL
5	怒首領蜂（A－TYPE）	73,786,880	VEX	レーザー強化 2－2 ソフト㊤
6	怒首領蜂（B－TYPE）	62,252,120	COO	レーザー強化 2－2 ソフト㊤
7	怒首領蜂（C－TYPE）	115,962,870	ODP－ASA（宮城県民）	ショット強化 2－5 ソフト㊤
8	スターフォース	3,347,900	ひどいよヤスヒトさん（ガレッガ） OGP	もちろん㊤ナシ ∞ II =30

通信欄 ●キャサ夫氏来店ありがとうございました。ガレッガの様々な情報のおかげで、一部でさらに大ブレイクしています。ビデオ撮りの準備もできました。シンクロはうまく動けば装備します。フリーノートも設置してみようと考えています。　店員BLT

パル

宮城県仙台市青葉区三条町12－14　☎（022）273－4431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,182,500	レバーが…ボタンが… センキィⓒ	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（ビクトル）	812,500	（リベンジ）江っ?	ALL 乱+八 あり
3	ストリートファイターⅢ（ユン）	3,750,400	祝！永パ未確認。ストⅢ再開 しん太	ALL
4	ワールドヒーローズ2（エリック）	4,660,000	クランキーコンテスト くえます AKI	ALL
5	スーパーストリートファイターⅡX（リュウ）	2,590,600	300万はいく MAK	ALL R×38
6	D&DⓇ（クレリック）	1,134,434	所詮運ゲー、されど全国トップ 和泉	ALL×4
7	ヴァンパイア（デミトリ）	1,056,800	T・Bコレクション第3弾 T・B	ALL P×11
8	R－TYPE	834,300	2－4がつらい。TB後は頼むだ。 和泉	2周目5面

通信欄 ●D&D：ファイター（和泉）ドワーフ（T・B）に続きクレリックも全国一位獲得！残るはエルフ。しかし114万は厳しいです。
新作が入ってませんが、各自マイゲームをコツコツやってます。新しいから面白いとは限りませんし。　小さな店の掃除人＝和泉

ウィッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22－53　☎（022）367－3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF（さくら、リュウ）	1,126,600	EMI	1コイン ALL
2	MSH vs SF（ブラックハート、憲磨呂）	980,220	トーマスⅢ世	1コイン ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（イオリ、レオナ、京）	365,800	しんぞう	1コイン ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（八神、ちづる、京）	364,500	誠	1コイン ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	1,040,200	コウイチ	1コイン ALL
6	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,692,700	よっちゃん	1コイン ALL ノーミスギース㊒
7	餓狼伝説スペシャル（山田十兵衛）	1,775,600	YUKIBE	1コイン ALL ノーミスリョウ㊒
8	餓狼伝説スペシャル（ダックキング）	1,587,300	名面奈 Ⓛ	1コイン ALL

通信欄 ●暑いです。暑いです。現在8月4日。気温は30℃を越えてます。みなもゲームに燃えてるようです。ガンバッテください。
さて、今回はなつかしのガロスペのスコアを載せてみました。久しぶりにゲームしてやっぱりおもしろいようです。

ICサービス狛江店

東京都狛江市東和泉3－12－20　☎（03）5497－6971

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	1,443,400	R♡K	ウルヴァリン 春麗　ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,392,300	ZCT	フェリシア ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー	860,700	ZCT	キュービー ALL
4	鉄拳3	3'42"90	K.Y	ブライアン ALL
5	ストリートファイターⅢ	2,922,600	YVA?-INS	ユン　ALL
6	ストリートファイターⅢ	2,893,200	NOM	ケン　ALL
7	ストリートファイターⅢ	2,245,000	CJD	ダッドリー
8	D&D®	962,932	K.N	エルフ　ALL R・ドラゴン有

通信欄　●今回申請はありませんでしたが、ザ・キング・オブ・ファイターズ'97入荷しています。ラスボスは、相変わらずイヤーンな感じです。（現時点では）＊バーチャのTBは、発売されたらなるべく早く入荷したいのだが…　by 丹下 卍血桜（W－1）

アミューズメントプラザ・タイム艦

東京都豊島区駒込2－12－9駒込富士ハイツ1F　☎（03）3910－1777

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	9,604,620	SOE	IRON・HAWK・連ナシ
2	ライデンファイターズ	44,141,780	STF－桑名寛之	ALL・連ナシ スレイブ
3	マジカルドロップⅡ	47,131,000	T・D(27連)	すとーりーモード ALL
4	マジカルドロップⅡ	46,723,874	T・D(41連)	ひたすらモード
5	スカッドレース ニューバージョン	2'04"66	S・R	初級・ドライ
6	スカッドレース ニューバージョン	1'48"28	MSO	初級・ナイト
7	スカッドレース ニューバージョン	2'27"63	D・H	中級
8	スカッドレース ニューバージョン	2'29"02	KMS	上級

通信欄　●評判が良いのが"G－ダライアス"と"K・O・F'97"です。スカッドも全国1位を3っ取ってから、やや停滞しています。マジカルドロップⅢのT．Dさん、頑張ってください。シューティングの鬼のスコアラー求む。G－ダライアスを狙え。　by T・E

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村3－24－3　高橋ビル1F　☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	21,568,640	MZT－S G	λZONE　連付 ALL　残3
2	マネーアイドル エクスチェンジャー	807,147	ぬるぬる　殺助 タワーアラキ強し	S～7 対CPU
3	とべ！ポリスターズ	410,770	サス兄	ST7　連付
4	バーチャファイター3	1'58"79	魔神一家　なめんじゃねえぞ　BY魔神ラウ	ジェフリー ALL
5	バーチャファイター3	2'04"23	鳩ヶ谷アキラ　なめてもいいよ　BYちゃば	ラウ ALL
6	鉄拳3	1'28"86	MZT－SIG	シャオユウ ALL
7	鉄拳3	2'30"68	MZT－SIG	モクジン ALL
8	鉄拳3	2'04"08	MZT－SIG	ガンジャック ALL

通信欄　●NEWTONCUP VF3 3on3、9月21日やります。鉄拳3 3on3、9月28日やります。気合いの入ったジャンキー集合！その他も定期的に大会やってます。大三元ラウ君大会チキってコメンナサイ（殺助あんど下赤マニアックスチーム）

GAME IN WHAT'S

東京都東村山市栄町2－22－21南ビル2F&B1F　☎（0423）91－0095

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	409,800	PAN	京、大門、紅丸 1CALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	269,100	HCU	ユリ、キング、舞 1CALL
3	MSH vs SF	1,838,400	けんじ	ウルヴァリン リュウ、1CAL
4	MSH vs SF	1,691,700	けんじ	ウルヴァリン ゴウキ、1CAL
5	MSH vs SF	1,415,700	PAN	ウルヴァリン オメガレッド1C
6	Gダライアス	6,177,000	PAN	1CALL
7	ネオ・ボンバーマン	264,750	NIX	1CALL
8	ビッグトーナメントゴルフ	－21	T.2	1CALL

通信欄　●K・O・F'97、MSHvsSFと、入荷したばかりでハイスコアを出すのに苦労しました。格闘以外では、Gダライアス、怒首領蜂、昔なつかしのパーフェクトビリヤードが人気です。プライズ関係は、ポケモン、エヴァンゲリオン等多数ありますので、是非、御来店を！

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町4－7西村ビル2F　☎（03）3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	19XX (ライトニング)	19,356,400	RCA－NST	ALL バグなし
2	19XX (震電)	15,711,000	ISG－SVX	ALL残3ボ3 2面99％氷なし
3	Gダライアス (μゾーン)	26,866,650	本当載るんスか!? 東河えるむ	μゾーン連付 ALL残3
4	怒首領蜂 (Aタイプ)	275,643,050	素人シューターMSA	2－7レーザー 連付　火蜂
5	怒首領蜂 (Cタイプ)	351,195,500	G・F店員	ALLレーザー 連付　残0
6	バトルガレッガ (ボーンナム)	15,335,390	ZKB－JAC	ALL　40万落
7	バトルガレッガ (ミヤモト)	12,942,510	RVS=RHF	ALL　残1
8	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	14,975,220	小林	ALL

通信欄　●この号が発売されて間もなくサッカーW杯アジア最終予選が始まります。我が日本代表はフランスへいけるのか!?エールを込めてみんなでバーチャストライカー2をプレイしようではありませんか！クールでミステリアスな技師のみなさんぜひ当店で。　by 異EB

アミューズメント　ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－4　☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	309,700	DSP－たろまん ヒゲダンス!!	サイコソルジャー 1コインALL
2	MSH vs SF	927,600	K.K ホモはゆるさん!!	1コインALL
3	ヴァンパイアセイヴァー (ガロン)	912,700	Hιn　はんたぁ改	1コインALL EXビシャ有り
4	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	777,700	ILP.　えんぎが いいでしょ！	1コインALL
5	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,160,400	JAM－KAZU兇 さよならRBS…	1コインALL
6	バトルガレッガ (ガイン)	14,619,880	J.J　まだまだ いけるっ!!	ブラックハート1 にて死
7	バトルガレッガ (ボーンナム)	12,490,490	DSP－たろまんクリアできる時はボロイ	ラスボス、死
8	ナイトスラッシャーズ (ホンファ)	747,300	DST－たろまん	6ボス

通信欄　●うぃ～す暑い～。。。でも今年はさむいのさぁ～！岡題バッカでバカになりそう。みんながんばれぃっ！俺もがんばんべー！って感じです♡P．S．俺の昔の戦友へ。。お前にさらば青春の光をおくろう。。。あばよボウズ二度と語ることはないだろう。　切り裂き

AMランド　ケンタゴン

東京都新宿区百人町1－10－7一番街ビル1F　☎（03）5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス (ξゾーン)	31,129,300	TUG	ALL　連 25万落ちくらい
2	怒首領蜂 (C－TYPE)	306,990,800	S・A・T	2－7　蜂連 SHOT強化
3	ライデンファイターズ (ジャッジスピア)	56,374,880	DAB・S	ALL　連 6面4140万
4	ヴァンパイアセイヴァー (キュービー)	931,200	???	ALL
5	バトルサーキット (イエロービースト)	45,382,800	SnRun－y	ALL　連 C7704
6	鉄拳3 (リン・シャオユウ)	1'28"61	1263－130	ALL
7	鉄拳3 (ジュリア・チャン)	2'01"10	1263－130	ALL
8	鉄拳3 (平八)	1'31"65	たむきょ	ALL

通信欄　●冥7月31日、当店の悪徳てんちょの高林が一年間の刑務を終え巣立っていきました。君の穴はK内氏とO笠氏が埋めるのが安心して♡（お前も働け）新しいお仕事、大変でしょうが、くれぐれもお体には気をつけて頑張ってください。本当におつかれ様。

アミューズメントセンター　ブリッジ

東京都国立市富士見台1－16－8セクションビル1F　☎（0425）76－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルサーキット	26,376,900	EMO	ALL イエロービースト
2	ロジックプロ2	168,635	もーどーでもいーです AMN	十面。精神の限界
3	マジカルドロップⅢ	4,330,924	まだ微温いAMN－6	サン使用 BP落ち
4	ヴァンパイアセイヴァー	1,221,800	TAK	ALL モリガン
5	ソルディバイド	2,233,800	へっぽこシューター あるた☆みら	ALL(2－1) カシュオン使用
6	Gダライアス	8,348,110	A.3	ゾーンν IRONHAWK
7	MSH vs SF	626,400	EMO	ALL　のりまろ スパイダーマン
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	384,600	RYU	京、慎吾、レオナ使用　ALL

通信欄　●最近、ブリッジノートが寂しいです。そこでおねがい！当店のノートを盛り上げてくれる方、大募集!!特にイラストを描いてくれる方、大歓迎です!!!イラストの話で盛り上がりたいですね。イラスト展示コーナーのほうも、よろしくおねがいします。　龍之介

アミー

東京都板橋区赤塚新町1－22－4　☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソルディバイド (カシュオン)	2,395,500	天満豪鬼	ALL
2	中国龍Ⅱ	52,360	AK!	途中(よくわからない)
3	鉄拳3 (平八)	2'33"81	山崎	ALL
4	鉄拳3 (リン・シャオユウ)	3'15"48	ブー太郎	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,605,100	Z－?	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー (リリス)	1,336,200	きんた	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (テリー・マリー・紅丸)	466,000	???	ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (京・大門・紅丸)	316,400	Z－?	ALL

通信欄　●オ～イ！ゲームソフト作っている人達、アーケード用の面白い作品もっと作ってくれよ～。最近は家庭用ばかりに力を入れてるようだけど…もっとも売れる数が違うからしかたないのかもしれないが、ダビスタの個人で作った馬をゲーセンで勝負出来たらおもしろいのに…考えてチョ

AMファクトリー　タイムマシン

東京都豊島区南大塚3－44－11フサカビルB1F　☎（03）5951－6024

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	500,344,740	DBL－ZKB－NA	TYPE－C ALL　残×2
2	Gダライアス	25,797,420	カメマニア　TAK α・γ・ε・θ・μ	ALL　連付き
3	ヴァンパイアセイヴァー	2,022,800	DRP－LDM－Yuu	モリガン使用ALL 連なしDI×63
4	19XX (ライトニング)	16,363,700	SVX	残×5　ボ×5 連付きALL
5	バトルサーキット (ピンクオーストリッチ)	28,536,000	DRP－TMS－NUM	ALL　天帝クリア　残×0
6	バトルガレッガ	15,711,820	DBL－ZKB－JAC	ALL　連つき ボーンナム
7	鉄拳3	50'81	DRP－TMS－EGO	吉光　予選38秒 (木人死んどけ)
8	鉄拳3	1'50"71	DRP－TMS－EGO	木人使用

通信欄　●上のスコアをみてもらえばわかると思うんだけどハッキリ言って全1クラスのスコアラーが最近遊びに来てくれるようになりました。神のようなプレイを見たい方は是非タイムマシンに遊びにきてください。全台50円だしねっ！マルシゲ最近来ねーなぁ　（店長）

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘1－4－3外山ビル1・2F　☎（0424）24－4622

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (アテナ・庵・チョイ)	385,200	キンタ	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (ティー・アンディ・ジョウ)	403,000	ゴンタ	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (テリー・キング・ビリー)	396,000	もさ	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (京・キム・ロバート)	364,500	141	ALL
5	MSH vs SF (リュウ・ケン)	1,103,500	ちょういつ	ALL
6	MSH vs SF (ブラックハート・サクラ)	985,000	ヌルハチ	ALL
7	MSH vs SF (豪鬼・サイクロップス)	963,200	ジャッキー	ALL
8	バーチャストライカー2 (イタリア)	＋15pts	どんべえ	ALL

通信欄　●只今店内ではK・O・F'97、鉄拳3、バーチャストライカー2、マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイターなどの対戦ゲームがかなり熱いです。みなさまぜひ、ひばりが丘南口へ!!　by 店員J

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原2－27－14　☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (吉光)	1'04"85	K.N	ALL
2	ぷよぷよ通	985,856	SPD－H.T	ALL(サタンミス)
3	レイ・ストーム (RG－2)	28,168,800	れいすと～ま～ず♡ なば～わん	ALL
4	怒首領蜂 (C－TYPE)	328,538,360	SAT	2－7(火蜂)
5	Gダライアス (ξ)	25,935,120	SGL－HOR	ALL
6	Gダライアス (ν)	30,752,270	はっしー	ALL(残×3)
7	Gダライアス (ο)	38,711,650	かるかん君あとはまかした	ALL
8	Gダライアス (λ)	23,792,770	PD君あとヨ・ロ・シ・ク♡	ALL

通信欄　●当店では只今、お客様のリクエストにより月に1回位新旧問わずいろいろなゲームを入荷、設置しております。遊びたいゲームがあったら当店B1Fのリクエストノートにご記入ください。お待ちいたしております。

ゲームセンターだいおう
岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5 ☎(058)274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	20,901,390	K・M㊙	ZONE'λ' SILVER・H
2	ロストワールド	239,375	S・H	ALL
3	MSH vs SF	1,237,200	ABC	
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	303,300	H・K	ロバート アンディ リョウ
5	ヴァンパイアセイヴァー	965,400	DDT	デミトリ
6	ストリートファイターEX plus	1,710,500	ABC	リュウ
7	NEO Mr.DOI	1,016,700	H・Y	ALLクリア?
8	鉄拳3	1'17"26	DAI	吉光

通信欄 ●毎日蒸し暑い日が続いていますが、そんな中、当店でも「MARVEL」と「K・O・F'97」の2つで、連日、蒸し熱い戦い(笑)が繰り広げられています。みなさんも是非一度遊びに来てください。お待ちしています。P.S.富山の遠征のみなさん、その節はご苦労様でした。また来てネ!

ゲームコンドル駒形本店
静岡県静岡市駒形通り1－1－33 ☎(054)253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	984,400	CSP－EFG	1C ALL
2	ストリートファイターZERO2(ダン)	2,120,800	HIR	1C ALL 3本先取
3	バトルガレッガ(R－4)	10,172,830	如月 涼	1C ALL
4	ストリートファイターⅢ(ケン)	2,681,000	如月 涼	1C ALL
5	Gダライアス(連付)	18,905,290	如月 涼	1C ALL ゾーンν
6	MSH vs SF	1,369,600	にっぽり隊員 SYG少佐	1C ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97(日本チーム)	367,200	にっぽり隊員 SYG中佐	1C ALL
8	サボテンボンバーズ	6,919,600	HELLand HEAVN!!	ステージ30

通信欄 ●K・O・F'97&MSHvsSFが只今超ブレイク中ナリ!!あと8月9日にK・O・F'97ゲーム大会がありました。もえもえなバトルに参加してくれた方々ありがとうございます。これからもオールドゲームから新作ゲームなどいろいろ入荷しますのでよろしく!! 担当 松永

ICサービス千歳船橋店&経堂店
東京都世田谷区船橋1－14－2 ☎(03)3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	1,638,700	ぺん	ウルヴァリン リュウ ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	318,000	冬月メモリアル	テリー、クラーク シェルミーALL
3	ヴァンパイアセイヴァー	1,204,100	by古式みのり	フェリシア ALL
4	ストリートファイターⅢ	2,919,000	肉喰え肉!しかも…	ケン ALL
5	エイリアンvsプレデター	5,060,800	ぺん	ウォーリア ALL
6	蒼穹紅蓮隊	9,437,460	by古式みのり	屠竜 5面
7	ガンバード	539,100	姫宮アンシーはいいね by古式みのり	ヤンニャン 6面
8	雷電DX	6,062,540	桑名寛之	初級 連無し ALL

通信欄

アミューズメントJ 岐阜店
岐阜県岐阜市北一色2－1－29 ☎(058)247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'43"30	BBC	吉光 ALL
2	鉄拳3	2'13"48	XIA	シャオユウ ALL
3	鉄拳3	2'19"03	IND	ジュリア ALL
4	MSH vs SF	1,011,200	CAP	ALL
5	MSH vs SF	868,700	CAP	ALL
6	MSH vs SF	766,800	NOP	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	378,400	JOE	テリー アンディ ジョー ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	303,600	AAA	京 クラーク リョウ ALL

通信欄 ●VF3、鉄拳3、ヴァンパイアセイヴァー、マーヴルvsストリートファイター、K・O・F'97など、格闘ゲームは相変わらず人気ですごいです。今後は、大会以外にもいろいろとイベントを企画しています。みなさん一度御来店ください。

GAME OFF いろは店
静岡県浜松市高丘東1－1－3 ☎(053)439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	23,950,780	仙台からの使者 PGP－まちゃみ社長	λゾーンALL㊙
2	怒首領蜂	289,760,570	・F・	2－6 Cタイプ S強化
3	鉄拳3	1'38"40	YOM	平八
4	バトルサーキット	12,960,300	Y・S	1coinALL ピンキー 天帝
5	マジカルドロップⅡ	9,999,999	623	すごろくもーど 9マス
6	マジカルドロップⅡ	2,812,844	RI.	ひたすらもーど 6段 22連鎖
7	スカッドレース	2'36"89	TOM ひげの富永	中級 4MT マクラーレン
8	スカッドレース	2'41"91	MYA	上級 TA F－40 4MT

通信欄 ●みなさん、最高ですか!ピカチュウってかわいいね。それはさておき、最近、ハイスコアの申請が少ないようですね。外は暑くてたまらないので、屋内でゲームでもしましょうね。最近庵が暴走しているので、見に来てください。 by トニーリトル

プレイシティキャロット伊勢佐木町店
神奈川県横浜市伊勢佐木町3－95 ☎(045)252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	1,059,500	SIG	1cALL ガロン
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,044,100	STH	1cALL オルバス
3	ヴァンパイアセイヴァー	1,011,200	R・M	1cALL リリス
4	鉄拳3	1'53"48	R・M	1cALL 平八
5	鉄拳3	1'42"18	OYZ	1cALL 吉光
6	Gダライアス(連付)	18,466,160	JAG	1cALL ゾーン'λ'
7	Gダライアス(連付)	17,746,420	NMC	ゾーン'λ'
8	鉄拳3	2'01"10	R・M	1cALL ブライアン

通信欄 ●店長が変りました。前店長、長期にわたりお疲れ様でした。今後は私がここの小人と仲良くなってガンバリマス。現在スコア不足ぎみとなっていますので、お近くの方ぜひご来店ください。

アミューズメントJ 大垣店
岐阜県大垣市築捨町3－119 ☎(0584)88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	''28"16	YAS	ポール ALL
2	鉄拳3	1'39"98	YAS	平八 ALL
3	鉄拳3	2'25"71	K	仁 ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	569,200	B.B	アテナ 鎮 キム ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	342,100	BF	庵 アテナ 竜二 ALL
6	MSH vs SF	848,200	CAP	ALL
7	MSH vs SF	689,500	A.H	ALL
8	Gダライアス	5,907,320	AAA	ステージK

通信欄 ●少し遅くなりましたが、VF3大会の結果発表させていただきます。3位、夜勤ウルフさん、2位養老影さん、そして優勝葉王ラウさん、おめでとう。今後もいろいろと大会のほう開催していく予定です。みなさんぜひ一度御来店ください。

アップル流通店
静岡県静岡市竜南1－1－54 ☎(054)248－7700

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スカッドレース	1'52"77	JAC	BN TA マクラーレン
2	ソルディバイド	3,910,000	TAA	カシュオン 最高位
3	クレージークライマー	296,450	?	オールドゲーム 2本レバー
4	Gダライアス	3,063,277	KGB	連無し
5	中国龍	316,330	ひみつ	
6	サイドバイサイド2	2'28"29	SK	初級 AT
7	サイドバイサイド2	2'33"07	877	中級 MT
8	トップスケーター	691,435	BCG	イージーイベント

通信欄 ●みなさ～ん、お元気ですか!毎日暑くてまいってしまいますね!アップルで楽しくあそんで暑さだけでなくイヤなことまでふっとばしてください!大会等イベントも企画してます。 by 徳兵衛

ゲームプラザニューヨーク大船店
神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F ☎(0467)44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(タイプC)	270,364,780	穴ウメ食堂	2－5
2	怒首領蜂(タイプB)	104,665,060	まだまだ初心者	2－5 ショット強化
3	ソルディバイド(カシュオン)	3,115,500	PIS－肉だんご	2－5
4	電車でGO!(山手線)	180.5km	吉崎M.Y	ALL
5	鉄拳3(ジュリア・チャン)	4'59"95	にゃむこ	ALL
6	ストリートファイターⅢ(ショーン)	2,338,800	SEI	ALL
7	マジカルドロップⅡ(ひたすらモード)	39,030,494	Y.Y	ふつうモード LV65
8	レイブレーサー(最上級T.T)	9'08"262	上段青7赤7青7	MT ALL45秒

通信欄 ●外の暑さ以上に店内の対戦台も熱くなっています。モチロン、Gダラ等のシューティングも熱い!なお、D&D2の4人同時プレイ台もまだまだ現役(かな?)でがんばってます。勇者のみなさん、ぜひプレイしに来てください。来月もサービス、サービス♡(古い!)

ファンタジアン大垣店
岐阜県大垣市築捨町3－121 ☎(0584)89－6390

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'13"25	UPG	ALL ポール
2	鉄拳3	1'27"51	UPG	ALL 平八
3	鉄拳3	1'48"95	五九郎㊤	ALL ブライアン
4	鉄拳3	2'25"63	UPG	ALL ガンジャック
5	ヴァンパイアセイヴァー	2,023,400	RAI	ALL フェリシア
6	ヴァンパイアセイヴァー	942,800	RAI	ALL ガロン
7	ストリートファイターⅢ	2,953,600	RAI	ALL ショーン
8	ストリートファイターⅢ	2,796,800	RAI	ALL ケン

通信欄 ●当店は対戦が、とくにK・O・F'97がすごい!盛り上がっている最中です。ハイスコアも、盛り上がってます。

ゲームinプリンス
静岡県清水市天神1－2－6 ☎(0543)64－8102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	30,313,970	KGB	ALL 連付 くじら
2	Gダライアス	20,349,210	DIO	ALL 連付 たつのおとしご
3	怒首領蜂(C－TYPE)	254,649,480	ABE－DAR	2－7 ショット フルオート
4	怒首領蜂(C－TYPE)	145,140,870	T.M－YUI	2－6 レーザー フルオート
5	ヴァンパイアセイヴァー(フェリシア)	1,624,500	熊野	1cALL
6	ソルディバイド	2,795,100	TAA	二位 エキスパート
7	ネオボンバーマン	292,000	ABA	1cALL
8	スタースイープ 1人挑戦	237,020	とりあえず アベシン	顔3つ

通信欄 ●最近センチのキーホルダーを入れた。ウテナやナデシコも入れる予定。スコアのほうは、レベルアップをさせたく、全国のスコアラーのみなさん新たのスコアラーの方々、大歓迎です! さんくす、KGBさん、またきてね。

Pia festa
山梨県甲府市小河原町571－1 ☎(0552)43－7967

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	16,217,690	S.Y	ALL λゾーン
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,195,300	JAM	ALL フェリシア
3	鉄拳3	1'27"50	数回しかできません。NGP－脂肪肝－N	ALL ブライアン
4	バーチャファイター3	2'30"96	ラガー小峰ⅡX	ALL リオン
5	MSH vs SF	1,051,200	ZAX	ALL
6	ストリートファイターZERO2	2,302,000	D.H	ALL ガイ
7	タイムクライシス	2'43"08	王位継承者	ALL 初級
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	5,000	俺が1位だ!! 山梨対戦番長㊙	1面 エディット

通信欄 ●へーい夏休みが終ってイヤーンな学生たち、学校が終ったらナウなヤングの歌こえ喫茶デンジャラスゾーンピア☆フェスタへGOだぜ!アダルト侍共は医大前ピアフェスタでフィーバーしようぜ!この夏ゲームで超対戦で超スコアで超イラン人だぜ!

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F ☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅡ	1,965,400	MTK	ケン使用 1コインALL
2	X-MEN vs ストリートファイター	1,676,400	石川　直弘	サイク&マグニー 1コインALL
3	ぷよぷよSUN	468,804	MAX14　連鎖 Too	ふつうモード 1コインALL
4	レイストーム	13,248,200	YAT	16ロック使用 1コイン7面
5	バトルガレッガ	10,999,100	東福山アキラ	ワイルド　ABC 1コインALL
6	戦国ブレード	1,172,100	わん²堂	ユーニス使用 1コイン2－3
7	クイズなないろ ドリームス虹色の奇跡	1,054,100	きらあっ	正解率96% 1コインラスボス
8	バーチャファイター3	2'34"18	MTK	ジャッキー使用

通信欄 ●いや～熱いね～！でも・・・最近ハイスコア寒むな～い？
へぶしやっぱ寒むすぎ～誰か救世主はおらぬか～？
byスタッフ1号　☆夏休みはクレジットモーニング、イベント盛りだくさんでスタッフ一同お待ちしてま～す♡♡♡

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1 ☎（0762）75－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	751,500	K.M	ケン・チュンリー 1クレ・ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,220,900	MN	フェリシア 1クレ・ALL
3	X－MEN vs ストリートファイター	1,963,400	MN	ウルヴァリン マグニート
4	リアルバウト 餓狼伝説スペシャル	1,605,500	K.N	テリー 1クレ・ALL
5	マーヴルスーパーヒーローズ	4,329,700	FAB	アニタ 1クレ・ALL
6	モンスターランド	4,893,550	S.S	ALL連・必なし 1クレジット
7	ゲーム天国 (タイムアタックモード)	7,339,330	FNL	びぐ 1クレ連・必なし
8	パズルボブル	21,072,640	FAB	1クレ・ALL

通信欄 ●お問い合わせの多い「良質名作ゲームコーナー」の入荷基板は、「テラクレスタ」「スペランカー」「ゼクセクス」「スカイキッド」「魔界村」ですがこのゲーメストが出る頃には替わっているかもしれません。なおリクエストも募集中です。　by　店長

ゲーム　ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43－1第一ビル1F ☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	1,611,400	NOY	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	320,400	DAI	
3	鉄拳3	1'56"60	五九郎(よ)	リン・シャオユウ
4	Gダライアス	18,332,020	五九郎(破)(よ)	ALL・ノーミスレゾーン(速)
5	ネオボンバーマン	279,150	YOO	
6	マジカルドロップ2	7,616,280	N.D	ひたすらモード
7	メタルブラック	529,410	T.INAGE	ALL(連)
8	セガラリー チャンピオンシップ	3'15"07	K.O	デルタ・ノーマル 完走

通信欄 ●本棚がメストの入れすぎで壊れてしまいました。一体何冊あるのでしょうか？今度は鉄製のを買ってきます（笑）エヴァ・ナデシコときメモPOPと等身大グッズがでてますが初号機実物大はないんですか？(笑)セーラームーン・メタルブラック入荷しました。

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6　名古屋会館B1F ☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,090,400	SON C☆ ふえすた	春&リュウ ALL
2	MSH vs SF	1,811,600	スコア稼ぎだ！ ナイスプラザー	春&リュウ ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	267,100	ねこのこはうす	ALL　ケンスウ 京・ロバート
4	スタースイープ	199,370	激ムズ Macco	Ly. 25
5	スタースイープ	4'40"3	御剣Hey!!白宇	6ST ストーリー
6	アルマジロレーシング	39"15	TEAMージノスキー MAO－PON♡	ボーリング70点 JP19m2
7	アルマジロレーシング	39"58	ひさしぶりの名古屋 MAO－PON♡	
8	ヘクシオン	3,402,213	IMN－AMC(谷)	ノーマル LV. 30

通信欄 ●

あそび天国

石川県鹿島郡鹿西町金丸458－1 ☎（0767）72－4218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (A　レーザー)	139,976,520	つながれば2億(ウソ) IKQ～いくおちゃん	2－5
2	怒首領蜂 (B　レーザー)	112,944,530	のんびりやります IKQ～むなぞう	2－3
3	怒首領蜂 (C shot)	144,819,360	ISU先ケン部隊 ..J	2－7燃える前 (4000万低)
4	鉄拳3 (ブライアン)	2'49"10	LKS－IKQ(逆)	ALL
5	鉄拳3 (平八)	3'06"80	IKQ－LKS(正)(た)	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	351,100	前田教信者	ALL　クラーク テリー　イオリ
7	ギャロップ	379,610	連合石川 CXA－BCG	1－5中頃 5年振り
8	ラストリゾート	541,800	YAM(目) (ダメキミ)	ALL

通信欄 ●メカゴウキにまけた愛の戦士（サクラのEDみたかったのにぃ～）シクシクもうダメーゴメンナサーイ（アテナ風）おまえ本気かよー

コインハウス　M&M

長野県小県郡丸子町東内3024－1 ☎（0268）42－7252

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	1,902,600	007コバヤシ	リュウ&ゴウキ ノーマルより1JP
2	MSH vs SF	1,777,900	VWV(トシミチ)	ウルヴァン&サイクロップス
3	鉄拳3	1'35"38	007コバヤシ	吉光 ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー	859,800	F&F	真ガロン ノーマル
5	ヴァンパイアセイヴァー	710,300	KLU	ビクトル ノーマル
6	ブラッデイロア	9'40"28	F&F	ユーゴ ノーマル
7	戦球	2,358,340	MARUYAMA	ふつう10連鎖 ALL
8				

通信欄 ●マーヴルスーパーヒーローズvsストリートファイターが入荷して直に上記の記録が出ました。すごいですね～？ また、ブラッデイロアも入荷しています。結構おもしろい対戦ゲームですよ!! 鉄拳3の記録が、少しですが伸びました。連射装置は、付けていません。

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073 ☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	348,100	A・M	レオナ、庵、紅丸
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	303,700	うんこ	チョイ、リョウ、紅丸
3	MSH vs SF	1,340,800	Y・F	さくら、リュウ
4	MSH vs SF	1,175,700	うんこ	憲麿呂、サイクロップス
5	ヴァンパイアセイヴァー	1,605,300	A・M	フェリシア
6	ヴァンパイアセイヴァー	893,000	清田義と	モリガン
7	鉄拳3	1'44"70	M・O	ポール
8	Gダライアス	10,128,480	???	エリアV

通信欄 ●外も暑けりゃ、対戦も熱いってなわけで、やっぱ来ますね、遠征組が。まだまだ少ないですけど以前よりは増えてる感じっすね。いやいやこんな辺境の地までありがたいことです。少し前の話ですがNeo無限ラウさん、三重からご来店ありがとうございました。

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12 ☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,732,200	東京から来たヒマ人ムーミン	詩織ALL
2	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,694,700	MRK	美樹原ALL
3	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,781,900	HYK－TPM－TIG たいじ	清川ALL
4	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,788,600	東京から来たヒマ人ムーミン	優美ALL
5	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,685,300	東京から来たヒマ人ムーミン	如月ALL
6	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,766,100	たまマニアSuzie るたまあ	古式ALL
7	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,726,500	東京から来たヒマ人ムーミン	鏡ALL
8	ときめきメモリアル 対戦ぱずるだま	1,727,500	豊橋に出没した虹っす	虹野ALL

通信欄 ●スコアもだいぶ煮つまって来たようですが、まだいけますか？腕に自信のある方ご来店ください。ぱずるだま第6回大会の日時が決定しました。10月11日（土）14時です。遠方の方は是非エントリーしてからご来店くださいませ。　だいすけ薄ちゃん

プレイステーション　プラスワン

新潟県白根市小坂148－1 ☎（025）373－6634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	21,340,950	S.D	α・γ・ζ・χ・ο 2ミスALL連付
2	トップスケーター	262,991	FBI	ハード　ALEX ALL
3	閃激ストライカー	191,987,270	すぺしゃる酒井 Micky(連)付	5－1
4	ヴァンパイアセイヴァー	860,500	NAL－NED	Q－BEE ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー	1,329,600	NAL－NED	フェリシア ALL
6	ソルディバイド	2,403,600	CAP－AB.	カシュオン 2－3
7	NEO Mr.DO	1,014,600	CAP－AB.	
8	バトルガレッガ	10,248,400	すぺしゃる酒井 Micky(連)付	ガイン　ブラックハート2にて死亡

通信欄 ●新作いろいろ入荷してます。対戦格闘では、K・O・F'97、MSH vs SF、シューティングではGダライアス、閃激ストライカー、その他TOPSKATER、ロストワールドも入ってます。一押しはTOPSKATER。まだやってない方は、一度プレイしてください。

パートナー六地蔵

京都府京都市伏見区桃山町西尾10－1 ☎（075）611－2901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF (ウルヴァリン/リュウ)	1,856,400	ドラミクン	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97 (レオナ/キム/ビリー)	358,900	隠64リムルルFC [涼心]会長・ムニ	アドバンスモード
3	鉄拳3 (ポール)	1'06"85	松山(仮)	ALL
4	鉄拳3 (平八)	2'30"38	M.M	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,432,200	ICPOのゼニガタ	ALL
6	バーチャファイター2 (ウルグアイ)	+15	AXS	ALL
7	バトルサーキット (ピンク)	25,907,600	カドカドマン	ALL
8	レイストーム (R－GRAY1)	11,206,150	世界の終わり	ALL

通信欄 ●このところバーチャストライカー2の人気が急上昇！影響されて、従業員でのミニリーグなどやっちゃってます。みなさんも、一度仲間同志でやってみては？きっとアツくなれるのスケ。
NINさん腰痛が早く治るといいですね。

ゲームプラザ　トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F ☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	21,793,970	マニア娘！最後まであきらめるな！変態教祖	ど真ん中、ノーミスALL。当然
2	ソルディバイド	2,219,400	グループ柚伊加(ほ)(ナ)(つ) T.K	2－3 カシュオン
3	ティンクルスタースプライツ	2,646,476	グループ柚伊加(ほ)(ナ)(つ) 神居古潭KAM	ALL ティル5WIN
4	ロジックプロ2	35,055	MAR姉へ捧ぐ♥浜松からの出張部隊CHI	1c　9面 LQ161
5	怒首領蜂	114,469,770	K.M(武)〈伝説の男〉	Cショット2－7蜂まで(少)ALL
6	MSH vs SF	1,360,300	グループ柚伊加(ほ)(ナ)(つ) T.K	ALL リュウ&春麗
7	ヴァンパイアセイヴァー	879,100	帰郷中　T.N	ALL オルバス
8	グループオンファイト	939,600	グループ柚伊加(ほ)(ナ)(つ) 神居古潭KAM	ポプラ・レミ 最終ステージ

通信欄 ●名古屋駅裏の小さなゲーセンのトンガちゃんは残暑の中でもパワフリャーです！ノートやイラストボードが大回転中!!（笑）わからない所があったらお気軽にTELしてくださいね♥エヴァ、ときメモグッズがあるヨ♥　BY(担)かわります!!サヨナラ!!うさぎ山♥

アミューズメントパーク　タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町1－23－1アルプラザ平和堂2F ☎（0761）24－0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	首領蜂(Cタイプ)	14,309,920	FWJ/..J	2－4
2	X-MEN vs ストリートファイター (サイクロップス&セイバートゥース)	1,996,900	Y.K	ALL
3	わくわく7 (ダンデーJ)	2,069,600	T.N	ALL
4	ウォーザード (タオ)	2,201,400	YES	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー (フェリシア)	1,277,900	ゲーヲタ　YZ.	ALL
6	レイストーム (GRAY2)	18,521,200	GTR	ALL
7	ストリートファイターⅡ (リュウ)	1,221,600	JOE	ギル負け
8	MSH vs SF (憲麿呂&豪鬼)	1,259,700	You	メカゴーキ負け

通信欄 ●タカラ島社の里店から引き継ぎ今回より掲載させていただきます杜の里店でスコア出してた方もお気軽に遊びに来てください。
当店はビリヤードもやっております。また、マニア景品が県内一揃っていますのでチェックしてみてください。

ゲームプラザ　アミュー

兵庫県西宮市松籟荘 7－5　竹林ビル 2Ｆ　☎（0798）52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（ルートλ）	24,891,000	PAL	ALL
2	Gダライアス（ルートν）	28,416,630	顔3回しか出ません FA－007－GⅡ	ALL
3	Gダライアス（ルートο）	25,738,890	エンドミル折れた	ALL
4	怒首領蜂（TYPE－A－L）	119,225,750	L3	2－6
5	怒首領蜂（TYPE－C－S）	147,114,980	閃激のチェスメン	2－6
6	マクロスプラス（VF－11）	5,243,790	若手（久々）	ALL
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（マリー、舞、テリー）	403,600	KGU－WOR	ALL
8	ガイアポリス（プリンス）	11,011	あしやのジョー マッスル春口	ALL

通信欄：●Gダライアス、K．O．F'97、マーヴルvsストリートファイター、入荷しました。対戦やハイスコア、腕に自信のある方、是非御来店ください。

プレイシティ　チャレンジャー

大阪府守口市土居町 8－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	26,004,000	A.K	ALL㊀付 αγεθν
2	Gダライアス	22,642,560	MRP－S.T	ALL㊀付残3 αβδηλ
3	ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド	84,780	カシムラ	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	394,600	やったぜ!! カミーさんⅡ	ALL 日本チーム使用
5	鉄拳3	49"68	MRP－S.T	ALL ポール使用
6	ソルディバイド	2,455,300	ひさびさのスコア ESL－M.K	カシュオン使用 2－1まで
7	ロジックプロ2	36,475	ダミアン山田スキー	ステージ9 L.Q　172
8	ヴァンパイアセイヴァー	1,211,800	MiLK－Y.O	Q－Bee使用 ALL

通信欄：●G－ダライアス、K・O・F'97等入荷し、盛り上がっています！当店は1PLAY50円が基本！君もスコアを出しに来ませんか？☆チームオミクロン結成！共に苦しみ戦ってくれる戦士募集中!!☆ゲームの情報交換歓迎!!　BY．店員Bと氷室スキーでしたっ

ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70　☎（0774）24－6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'10"38	河原町 YOU KING参上	ALL
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,232,500	KAE－橘華燕	ALL 「フェリ」
3	ゴーストパイロット	2,223,600	そうか	STAGE12
4	MSH vs SF	1,255,100	杉本君石川さん西さん 元気っスか?ムニ	リュウ　カン ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	361,600	－?－	オロチレオナ ラルフ　クラーク
6	バトルガレッガ	14,953,170	HIV	7面　ラスボス
7	マウスシューター GO²	3,009,220	RST	ALL
8				

通信欄：●今回の鉄拳3の大会・タイムアタックが盛り上がりました。
MACさんTAIさん来店ありがとうございます。
毎月第4日曜日に鉄拳3の大会があります。前回は40人参加でした。優勝河原町YOU KING　おめでとう。

プレイスポット　ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1　☎（086）427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー（ジェダ）	925,300	NIO	1cALL
2	ヴァンパイアセイヴァー（リリス）	852,300	CCB	1cALL
3	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,270,500	SAB	1cALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	537,700	クリアしただけちゃうんかい?赤いJOY²	1cALL
5	バトルサーキット（エイリアングリーン）	25,670,600	AKi	1cALL
6	将棋の達人	3人抜き79手	Robby	1cALL
7	MSH vs SF（憲磨呂&サイクロップス）	904,800	桂	1cALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（テリー、Bマリ、アテナ）	265,800	TAKU	1cALL

通信欄：●前回のハイスコア2ですが全8項目を満たせずに落としてしまいました。今後このようなことのないようにしたいです。それと、「オールドゲームのラインナップがチョコッと変わってるからみに来ておくれよ」な感じです。9月14日（日）にセイヴァーで…気になる人は来なさい！

チャレンジャー山本店

大阪府八尾市山本町 1－7－5　☎（0729）95－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	118,357,310	えも	2－5　Cタイプ ショット強化
2	怒首領蜂	133,938,460	K.H	2－5　Cタイプ レーザー強化
3	鉄拳3	1'16"91	D♡G	吉光
4	ストリートファイターEXplus	2,495,900	AHE	ブレア1cALL
5	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,564,100	KCZ	しおり1cALL
6	ヴァンパイアセイヴァー	1,488,900	S.T	ねこ　1cALL
7	MSH vs SF	1,303,000	HOS	ツメ&ブルマ 1cALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	362,400	エ・ル・フ No8330	ギースの手下とその仲間たち

通信欄：●鉄拳3大会結果発表。優勝ナイスネイチャレイ、2位東山本第3ジン、3位カップルポール、おめでとうございます。
非常に悪いロケーションですが、それでもなんとかやっているつもり。いつまでもつかな？　by KCZ

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋 6－4－9　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	22,644,970	FEV－EX.㋟	1C ALL㊀ [λ]ゾーン
2	ソルディバイド（カシュアン）	2,814,800	発展途上のヤリ ESL－K.Y（船長）	1C 2－3　㊂
3	ソルディバイド（ティオラ）	2,835,400	ザマアミロ ESL－M.K（狂）	1C 2－3　㊂
4	レイストーム（R－GRAY－2）	27,350,150	ハンバーグ	1C ALL　㊂
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	12,331,840	ひさびさ みなもとかりん	1C ALL　㊀
6	鉄拳3（ブライアン）	3'09"18	庵仕様人	1C ALL
7	鉄拳3（ガンジャック）	3'41"01	MAX－Cさん すいません	1C ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,453,900	ASO	1C ALL

通信欄：●MSHvsSFやK・O・F'97の対戦がとても熱くなってきてます。みなさんの対戦レベルもだんだん上ってきてると思いますので、ぜひ遊びにきてください。同時に、スコアラーも募集中です。ちなみに、ナイストも元気です!!　by．ナイストメンテナンス係MAX－C

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9　☎（086）274－4384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	2,953,900	FS－SPN－PDT－KEI	リュウ豪鬼ALL サクラ有　Ⓟ×4
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,582,700	IFS－GMT－M.O	モリガンALL デミ有ビシャ無
3	ヴァンパイアセイヴァー	3,365,400	IFS－GMT－M.O	モリガンALL Ⓟ×10
4	スーパーストリートファイターⅡX	1,991,100	IFS－SPN－PDT－KEI	リュウ　ゴウキ負 爪×3　Ⓟ×11
5	グループオンファイト	1,162,100	IFS－MDS－YAN	ラリー×ラリー ALL　Ⓟ×4
6	Gダライアス	19,719,960	SPN－SKR－OUK	λゾーンALL 残×2　1機落ち
7	バトルガレッガ	12,360,920	SPN－SKR－OUK	ボーンナムALL 鳥170万
8	電車でGO!（山陰本線EX）	139.8km	IFS－AMD－K6T	ALL　77点 GOOD×3

通信欄：●㋪店長、㋚さんお世話になりました。またよろしくお願いします。●古山氏、古賀氏、長谷川氏、坂本氏、谷田氏、石郁氏、壮氏、孝志氏またみなで集まりましょう！●KAZ氏元気で頑張ってください。御来店ありがとうございました！　by　夏休みバイト店員KEI

タイトーイン和歌山店

和歌山県和歌山市美園町 5－1－8　☎（0734）26－1191

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3	1'44"63	シャイなヒデ君	ヨシミツ　ALL クマ登場
2	鉄拳3	1'49"43	もうちょい。井上隆由紀	平八　1cALL
3	リアルバウト餓狼伝説スペシャル	1,560,700	中村	ビリー1cALL ギース登場
4	マジカルドロップⅡ	4,523,720	緒方沙那	ひたすらモード 10段
5	マジカルドロップⅡ	2,648,864	京大前らば～ず	ストーリーモード ワールド使用
6	ランディングギア	347ポイント	ファーザー	初級　1cALL
7	Gダライアス	12,755,180	六堂	1cALL ACGMUコース
8	Gダライアス	16,116,030	ぼのぼの	1cALL BEJOYコース

通信欄：●今年も夏の風物詩、K・O・F'97が登場!!しかし、それに合わせたかのようなMSHvsSF!!はたしてどちらが、ゲーマーの心をつかむのか?今年の夏は格ゲーが熱い!!
P．S．　当店ではGダライアスも熱い！

アミューズメントワールド　モモ

大阪府寝屋川市萱島本町 4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（B－タイプレーザー）	82,384,690	A.M	2－4 ㊀なし
2	怒首領蜂（C－タイプレーザー）	65,487,430	魑呼	2－3 ㊀なし
3	バトルガレッガ（ミヤモト）	17,240,080	魑呼	2－5　2ボス㊅ エクステンドコース
4	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	1,230,900	ゆーきちゃん	ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,166,200	ぢゃぱにうむ合金Ⅱ	ALL　㊁しボス
6	MSH vs SF（リュウ）（ケン）	1,339,100	DAN	ALL ㊁サクラ、豪鬼
7	MSH vs SF（リュウ）（豪鬼）	966,400	アネット	ALL
8	MSH vs SF（ザンギエフ）（サクラ）	872,400	セルシア様	ALL

通信欄：●コンニチハ、モモの店長です。今月から「エヴァ」のDVDソフトも販売しています♡「エヴァ」のDVDは、2種類出ていて普通に売っているのが「スターチャイルド」のDVD。モモで売っているのが「ガイナックス」のDVDです♡「ガイナックス」のDVDがほしい方は、当店へ

ゲーム　えの木

高知県高知市旭町3－104　☎（0888）25－3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	20,132,080	弘田αβδηλ	連付　ALL
2	Gダライアス	24,166,240	長田仙人に会いたい P.P.O.1	連付　ALL
3	MSH vs SF	1,503,200	J.J	ALL　ゴウキ、サイクロップス
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	651,500	MK5	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	815,000	MMC	ALL
6	ヴァンパイアセイヴァー	1,553,600	T.M	ALL モリガン使用
7	ヴァンパイアセイヴァー	1,734,200	全回は200万かな？ T本	ALL デミトリ使用
8	鉄拳3	2'08"05	吉光LOVE	ALL 吉光使用

通信欄　●この号が出るころには、もう終ってると思いますが、えの木でも大会をやっていたことでしょう。これからもいろいろとイベントを企画していますので、みなさんぜひ参加してください。

アミューズメントZiZZ　大竹駅前店

広島県大竹市新町1－2－3大竹ニチエービル1F　☎（08275）3－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	電脳戦機バーチャロン	1'35"61	MSO－08－ユン	ALL ライデン使用
2	スーパーフォーミュラー（イギリス）	2'13"718	おっさん	ターボ車 ALL
3	キャノンダンサー	6,978,380	YUN　本当は2機設定なので百万マイナス	ALL 3機設定
4	プリンセスクララ大作戦（クララ）	3,587,800	YUN	ALL
5	バトルガレッガ（ボーンナム）	9,544,770	KEI	7面
6	バトルガレッガ（フライングバロン）	5,820,100	DMA	7面
7	プリンセスクララ大作戦（キララ）	3,141,100	DMA	ALL
8	ヴァンパイアセイヴァー（オルバス）	1,008,900	TAB	ALL

通信欄　●当店の営業時間は11時30分から21時となっております。希望により延長営業アリ。
●レトロゲームではイメージファイトを入荷！連付、必付です。

スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－18　FANIQ岡山B1F　☎（086）227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	21,307,240	OLKーまきちゃんにガードキャプチャー(爆)	1cALL　㊧付 λゾーン
2	ソルディバイド	761,100	MOS 宴会企画者募集!!(笑)	1c　2－2まで カシュオン
3	パズルボブル3	93,077,570	D.S　金があっても産ませない!!	1c　27面まで
4	怒首領蜂	268,927,980	NER－KK㊥ 次回3億予定落ちまくり(泣)	1c2周ALL C－SHOT
5	エクスチェンジャー	1,463,755	もっと清音向上委員会 BPM－花鳥風月	1c　7面まで デット　マイザー
6	グルーヴオンファイト	1,051,500	MIE　1月11日岡山市民会館にいます。	1cALL レミ、レミ
7	ヴァンパイアセイヴァー	880,400	VAL もう　ちょっと、、、	1cALL アナカリス
8	ヴァンパイアセイヴァー	859,100	LEP	1cALL オルバス

通信欄　●バーチャストライカー2遂に当店に入荷!?フランスW杯も近づき対戦も激化!!ヴァンパイアハンターの対戦台もあるよ♡イラストコンテスト参加者募集！全国のイラスト好きのあなた!!一度当店のイラコンに参加してみませんか？（〆切25日、発表5日、郵送可）

ビデオ&ゲームサークル　デューク

愛媛県宇和島市丸の内4－4－20　☎（0895）25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3（吉光）	1'15"45	フランケンシュタイナー	ALL G掲載46回
2	鉄拳3（ポール）	1'18"50	アニマルスピリチア	ALL G掲載15回
3	鉄拳3（平八）	1'58"38	アニマルスピリチア	ALL G掲載16回
4	鉄拳3（花郎）	2'18"50	ジョジョゼゼ・Ⅲ	ALL G掲載8回
5	鉄拳3（仁）	2'18"15	フランケンシュタイナー	ALL G掲載47回
6	ヴァンパイアセイヴァー（モリガン）	968,700	宮崎重明	般若ALL G掲載29回
7	ストリートファイターⅢ（ケン）	2,968,200	フランケンシュタイナー	ALL G掲載48回
8	リアルバウト餓狼伝説スペシャル（ホンフウ）	1,425,500	ジョジョゼゼⅢ	ALL G掲載9回

通信欄　●7月のG1 "ストⅢ大会" 優勝はF・シュタイナー（ダットリー）準優勝はフリー参加の北野原君（ケン）でした。オメデトウ！いよいよ夏本番！K・O・F97&MSHvsSFも入荷し、デュークはまさにゲーム大戦！スコア&対戦も過激に超バトルUP！8月のG1も近い！

ファミコンキッド山代店

島根県松江市山代町473－10　☎（0852）28－5311

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	1,675,500	RYOの弟子H.M	真ピシャ有り フェリシアALL
2	ヴァンパイアセイヴァー	1,050,100	GUN	モリガン ALL 真ピシャ有り
3	ヴァンパイアセイヴァー	934,400	GUN	リリス　ALL 真ピシャ有り
4	ヴァンパイアセイヴァー	828,600	GUN	バレッタ ALL
5	ヴァンパイアセイヴァー	795,400	D.O	ジェダ　ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	314,900	D.O イッペン死んで来い！	山崎、京、テリー ALL
7	リアルバウト餓狼伝説	1,416,600	Y.M	ホンフゥ ALL
8	リアルバウト餓狼伝説	1,344,800	Y.M	双角　ALL

通信欄　●8月9日のK・O・F97大会、多数の参加みんなアリガトウ、第4回も予定されているのでリクエスト待ってます。　担当マサキ

アミューズメントH. I. S

岡山県岡山市神下185－1　☎（086）279－3677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	1,274,000	BAD	ウルバとザンギ
2	ストリートファイターEXplus	1,120,100	BAD	サイクロイドγ
3	ストリートファイターEXplus	1,628,400	Mr.TEN	スカロマニア
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	295,000	BAD	日本チーム
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	334,800	105－HIROKI	極限流チーム
6	ブレイカーズ	7,624,200	TIA	ティア使用
7	ヴァンパイアセイヴァー	1,010,500	大工の浜ちゃん	モリガン使用
8	ダートダッシュ	4'58"68	TRF	君だけだよ　このゲームするのは。

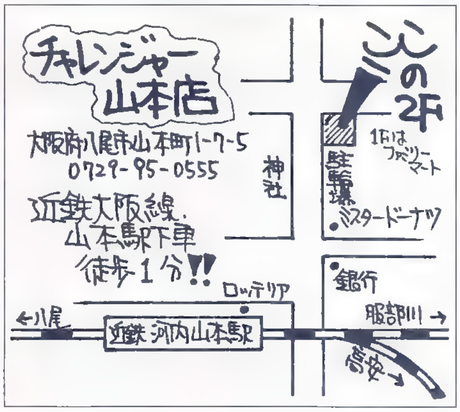
通信欄　●今ごろ何故かストEXplus入荷しました。店長が1人でずっとやってます。K・O・F97は対戦台3組とシングル1台入ってます。カプコンのポケットファイターは入荷未定です。

ゲーム　ストリート

愛媛県西条市大町1699－4　☎（0897）53－5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	20,300,590	東屋さん元気ですか？ 藤崎　凪	ゾーンλ　連付き ALL　残×3
2	Gダライアス	13,534,680	クジラ強すぎ… S.H	ゾーンoボス 連付き
3	怒首領蜂	76,758,570	大仲君元気？ ATF－竜雄	Aタイプ 2－3
4	怒首領蜂	73,851,180	1億が遠い！ ATF－－竜雄	Bタイプ 2－3
5	蒼穹紅蓮隊	22,014,762	K.H	鵬牙 6面
6	ソルディバイド	1,391,600	SoDoM改	ティオラ 2－1
7	バトルガレッガ	10,980,760	S.H	チッタ ブラックハートⅡ
8	バトルガレッガ	9,676,110	B.HⅡまでいきたかった。先達のブリオ	ガイン 7面

通信欄　●当店では、只今各種対戦が盛り上がっています。格闘ゲームが好きな人、対戦相手を求めている人は、ぜひ遊びに来てください。また、ハイスコアも募集しています、ハイスコアを出した方は店員にお知らせください。



ミスティッグ堀川店

広島県広島市中区堀川町6－4　☎（082）247－2335

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バーチャファイター3	2'53"20	KAI	カゲ
2	ソウルエッジVerⅡ	5'06"16	KAZ	ジークフリード
3	ファイナルロマンスR		まーくん	アイテム無使用 1コイン　ALL
4	バトルサーキット（イエロー・ビースト）	1,926,000	協力者求ム！特にくさ沖健	ステージ7
5	まじかるスピード	55,750	ずっとやってみたいと思っていたゲーム	1コイン　ALL やさしい
6	19XX	1,118,300	シューティング好きの人求ム！　MYS	モスキート
7	スーパーリアル麻雀PⅥ		運ではない、実力だ！雀士O	1コイン　ALL
8	ヴァンパイアハンター	1,989,100	久しぶりなので全然かせげてない。YOG	1コイン　ALL デミトリ

通信欄　●ミスティッグ堀川店、中央通り店、リニューアルOPEN!!
暑い夏に熱く燃えてハイスコアをたたき出せ!!
目指せ!!ハイスコア全国レベル!!

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋2－34－3　苺ハウジング2F　☎（0886）56－5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	216,931,110	WAN	最終鬼畜兵器まで
2	コラムス	3,994	弓場	LV.138
3	バトルガレッガ	13,130,430	LGR－MEL	ガイン　ラスボスまで
4	バトルガレッガ	12,650,740	CCS－ありす	ボーンナム　7面中ボスまで
5	閃激ストライカー	371,085,480	だれかさん	ALL
6	マジカルドロップⅡ	18,481,766	NIO(黒)	ひたすらモード
7	ヴァンパイアセイヴァー	1,469,200	ELF	モリガン　ALL
8	電脳戦機バーチャロン	4'11"94	中佐	ALL　ライデン

通信欄　●壊れていたクーラーも直り毎日3台のクーラーがフル稼働しています。がさすがに巷ではウワサの温暖化現象の力には一歩及ばずといった所です。さて話は変わりますが近頃エンゼルランド佐古店がリニューアルしたそうですぜ…ひお立ち寄りください。　MURAOKュA

アミューズメントハウス　マイズ

山口県下関市横野町1－20－16　☎（0832）58－0417

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（京・紅丸・クラーク）	461,200	W高垢田のイリヌ小林ブリアン様へ　ROZ	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（京・五郎・テリー）	376,100	MUN	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97（京・テリー・リョウ）	291,400	SAS	ALL
4	ヴァンパイアセイヴァー（フェリシア）	1,045,300	ZBL	ALL
5	鉄拳3（ポール）	1'00"56	H・K	ALL
6	鉄拳3（吉光）	1'47"31	・XZ　戸畑駅前ワンモア店長	ALL
7	鉄拳3（オーガ第2形態）	3'02"43	MYS	ALL
8	Gダライアス	15,675,080	・北九州小倉アミューズメントタック客	ALL

通信欄　●※ノートの一部です。暴走イオリの名前募集!!その①暴走スネオ②絶滅寸前の人喰族（イオリorスネオ）全部ボツ確定byMUN
それじゃ意味ねーよ!!DC2、今日は暴走記念日、暴走・暴走・大暴走!!（ネタ有り）次回へつづく

ハイテクセガ廿日市店

広島県廿日市市本町4－22　☎（0829）32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	588,900	「大会2位の実力者」KAZ	サスカッチ使用 ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	378,900	「対戦中心に大人気」FEI	シェルミー・舞 山崎　ALL
3	グルーヴオンファイト	921,000	「クリアおめでとう」J.M.	ラリー×2 ALL
4	バーチャストライカー2	+19	「対戦人気　爆発中」BMW	ARGENT.N ALL
5	ソルディバイド	2,853,400	「また遊んでください」DDT	2週目　5面 カシュオン使用
6	閃激ストライカー	158,943,860	「人気の新作STG」K.M	5－1まで
7	怒首領蜂	72,735,810	「まだ2人気継続中」J.M.	MAX403 2－3まで
8	ファンタジーゾーン	7,842,900	「来月はyas君ね」YU.	スコアラー募集 11面まで

通信欄　●コミュニケーションノートも復活しました。対戦大会も大好評開催中です。あとはあなたの参加をお待ちするだけです。
夏が過ぎてもハイテクセガ廿日市はお祭り気分を忘れません！（G.M．C．悶悟涙げえむのこんちゃんへ　また来てねHIR）

ゲームプラザ亜登夢

愛知県豊川市諏訪西町２－253－１　☎（0533）89－8234

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァ（フェリシア）	1,796,900	ATM不敗	ALL200万はいきたいまだまだ
2	ヴァンパイアセイヴァー（バレッタ）	1,132,200	B'T・F	ALLあとちょっとで120万だっ
3	鉄拳3（ポール）	1'14"28	ATM不敗	ALL　まだまだミス多し
4	鉄拳3（レイ）	2'14"20	CIU	ALL　目標全国1位ぐらい
5	ブラッディーロア（ロン）	8'41"51	KOH	ALL　10連!?楽しい
6	ネオボンバーマン	325,900	B'T・F	
7	ソルディバイド（ヴォーグ）	1,924,600	YMK	1c 2－4 200万までいきたい
8	ダートダッシュ（激ムズMT）	8'32"68	野田名人会CG2	ロング設定 SNOWスタート

通信欄　●最近アーケードゲームで"鉄"を感じさせるゲームが少ないですね。シブくてカッチョイイゲームをPLAYしてみたいものです。
PS　DUC様、UFU様、MARUZI様、ご来店有難うございます。またのお越しをお待ちいたしております。　by鳥老人井上

ビデオ・イン・キャッスル

福岡県北九州市小倉区北京町２－２－16　☎（093）551－5193

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス ㊣付	30,752,910	GMC. DURAN	1c ALL（αγεθν）
2	ライデンファイターズ ㊣付	49,738,340	GMC. DURAN	1c ALL ジャッジスペア
3	ライデンファイターズ ㊣付	49,504,280	GMC. DURAN	1c ALL スレイブ
4	ティンクルスタースプライツ（キャラクターモード）	1,701,350	..Q	1c ALL メヴィウス
5	ストリートファイターEX	1,433,000	GMC. DURAN	1c ALL ゴウキ
6	天地を喰らうII ㊙付	3,219,400	..Q	1c ALL ギエン
7	マジカルドロップIII	3,456,358	京大前うばーず	1c ALL ストーリーサン
8	パズルボブル2	117,781,170	チャンス国分店閉店（泣）鮮魚店	27面

通信欄　●K・O・F'97対戦台2台・シングル台2台有ります。対戦したい方、練習したい方、そのほかの方、是非来てください。待ってま～す！　STAFF　一同より

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前１－10－10　☎（092）682－0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス	16,941,650	MEG	ノーミス1cALL 連無し
2	レイストーム	20,758,950	C. S	オールクリア RG-2
3	Gダライアス	20,962,720	HIR	1cALL連有り ノーミス
4	怒首領蜂	129,152,280	BRG	タイプAショット 1c2－5
5	アルカノイドリターンズ	625,060	SGF－SHT	表50面 1cALL
6	アルカノイドリターンズ	153,670	SGF－SHT	裏60面
7	ストリートファイターEXplus	1,860,900	CIS	裏ほくと 1cALL
8	バトルガレッガ	14,329,320	NSA	ボーンナムALL

通信欄　●学生さんたちは夏休みに入ったらしく朝1から来店されるお客様が増えました。メダルコーナーは家族づれが多いし、プリクラコーナーは肩出しの美女だらけ、ビデオゲームコーナーはGダラかバーチャロンで情熱を爆発させるお客さんたち。みんなトンボにおいでよ！

WING CLUB

佐賀県武雄市武雄町大字昭和58番地１F（中）　☎（0954）22－5411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	Gダライアス（ξゾーンエリアW'）	19,384,530	えっく ξゾーンエリアW ラスボス弱すぎ	1CALL ㊣ ノーミス
2	Gダライアス（μゾーンエリアX）	16,817,490	えっく ラスボス強すぎ	1CALL ㊣ 残×1
3	バトルガレッガ（ノーマルキャラ）	15,014,160	これからです。オーちゃん	1CALL ㊣
4	バトルガレッガ（ボーンナム）	11,849,590	クリアーまであと1ケ月　BH－II	1C　ラス面迄 ㊣
5	ヴァンパイアセイヴァー	1,797,800	A・M ハンニャ乱入有り	1C ALL モリガン（ターボ）
6	怒首領蜂	140,530,330	WINGのかませ犬 ボム12～13個ケチッた。	1C2－6（中）㊣
7	鉄拳3（ガンジャック）	2'15"28	チョップ　命	1C ALL BON
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	474,300	AHO　アテナで全一たぶん80万位だろう？	1CALL 中国チーム

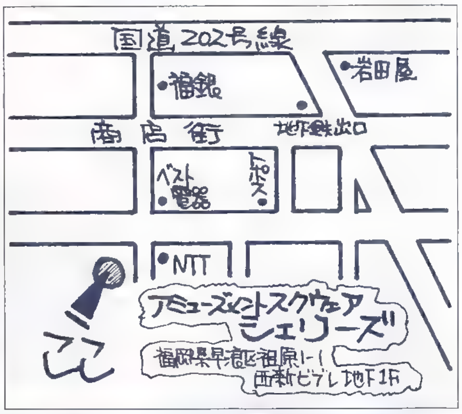
通信欄　●去る7月27日ゲーム大会（ヴァンパイアセイヴァー）の大会が、当店WINGCLUBで行なわれました。上位3名を発表致します。優勝　大坪秀信　準優勝　山崎将司　3位　遠藤真大　以上でした。ゲーム大会日程が毎月第3土曜日午後3時に変わりました！

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16－９　☎（0944）43－4963

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ヴァンパイアセイヴァー	1,140,500	ぷよマスター	1cALL モリガン使用
2	ヴァンパイアセイヴァー	909,600	VAL	1cALL バレッタ使用
3	ヴァンパイアセイヴァー	904,600	SHU	1cALL デミトリ使用
4	ヴァンパイアセイヴァー	874,400	MTL	1cALL オルバス使用
5	鉄拳3	1'41"18	JAMA	1cALL ポール使用
6	鉄拳3	2'12"65	JAMA	1cALL シャオユウ使用
7	鉄拳3	2'44"80	のり吉	1cALL レイ使用
8	ライデンファイターズ	46,709,140	点数稼ぎマニアGNN ㊗ミニスカポリス♥	1cALL ジャッジスペア

通信欄　●みなさん！クーラーが直って本当によかったよねー!!㊡㊡㊡でも、まだたまごっちにふりまわされてるよー。デジモンの人気はどうなのかな～？？たぶんみんな育成ゲーにはあきてると思うよー。なあ～そうだろう？バスマスターズはいいよ☆おやじっち



新たに3店が載ります！

（すでに集計を開始中です！）

●ドリームスペース長岡店
新潟県長岡市坂の上２－４－５　セントラルビル１F　☎0258（32）8817

●つくば　アムス・ラボ
茨城県つくば市竹園１－８－３　エクセルビル１F　☎0298（52）8760

●AMゾーン　ギガ大在店
大分県大分市大在中央２－８－３　☎0975（93）5224

※11月15日号（10月15日売）からの掲載となります

狙うぞハイスコア!!２の次回の〆切日は、

10月5日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています!

狙うぞハイスコア!!２掲載店はもちろんですが、読者の方もオススメゲーセンも募集中です。こんなお店がある！とか、こんなゲームが置いてあるよ！等、簡単な紹介もOK！地図を付けて下記までお送りください。

〒101　東京都千代田区神田神保町１－26　新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

10月15日号プレゼントコーナー

締め切り　10月15日消印有効
発表　11月30日号
ハガキ　185ページ

ゲーメスト提供

①「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」ROM基板

またまた「ザ・キング・オブ・ファイターズ'97」をプレゼント！　前号で語るのを忘れてしまったのですが、ROMカートリッジのみなので当然MVSマザーボードを持っていないと稼働しません。応募する方は気を付けてね。

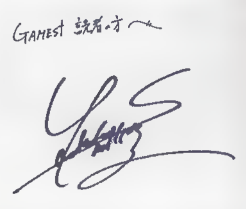


1名様

ゲーメスト読者サービス部提供

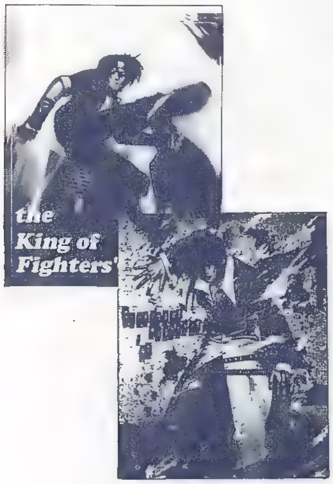
②鉄拳3ACT.1ビデオ&榊原良子サイン色紙
③「KOF'97」グッズセット（ポスター&テレカ）

ゲーメストビデオ「鉄拳3ACT.1」と、そのナレーションを担当していただきました榊原良子さんのサイン色紙をセットであげちゃいます。



3名様

もう1つの読者サービス部の賞品は「KOF'97」関連です。テレカ4枚とポスター2枚をセットにして5名様にプレゼント。







セットで5名様





セガ・エンタープライゼス提供

④「モーターレイド」Tシャツ

AM2研から近未来超過激バイクレースが登場です！　パンチ、キックボタンがあったりして結構ヤバイです。その昔にあった裏拳モトクロスよりも過激な攻撃が可能だったりします。バイクに関しては「てつおぉー！」「かねだぁー！」「うわぁぁぁぁぁぁ！」って感じです。



5名様

8月15日号プレゼント当選者発表

「鉄拳3」基板
加藤　峰次さん　埼玉県

VF3JAVATEAバトル
甲子園テーマソングCD
叶　直樹さん　福岡県
天野　新作さん　徳島県
鈴木　万穂さん　愛知県
柞山　孝則さん　北海道
鈴木　和雄さん　神奈川県

コナミキャラグッズ
ガイド'97SPRING
川上　智明さん　愛知県
小松　謙太郎さん　京都府
比賀　友栄さん　神奈川県
有川　亮さん　愛知県
古谷　操子さん　福岡県
村上　統彦さん　兵庫県
本間　仁さん　新潟県
長谷川　守さん　奈良県
西山　孝志さん　福岡県
佐野　博昭さん　愛知県

「ときメモおしえて〜」
販促用チラシ
藤井　大生さん　山口県
小島　友さん　岩手県
入沢　広美さん　広島県
綿野　努さん　三重県
五島　幸司さん　岐阜県
他15名様

GV「鉄拳3Act.1」
三浦　隆弘さん　北海道

メルティテレカケース
江面　武則さん　栃木県
丹内　智子さん　北海道
満田　雅史さん　埼玉県
須藤　浩和さん　神奈川県
大木　栄伸さん　東京都

メルティマウスパッド
丸山　英治さん　徳島県
大村　聖勲さん　大阪府
伊藤　健さん　愛知県
山中　太史さん　三重県
片岡　正人さん　高知県

「ヴァンパイアセイヴァー」
シークレットファイル
藤原　淳さん　神奈川県
鈴木　寛之さん　千葉県
吉田　周司さん　岐阜県
小野里　宣子さん　茨城県
他4名様

誌面の都合上、氏名が掲載できない方については、発送をもって発表とかえさせていただきます。

ビデオシステム提供

⑤「ノエル」景品用クリアファイル4点セット

最近ではインターネットを介して個人でも世界中にアクセス！というような、そりゃ便利な情報社会になりつつあります。まあでも、どのメディアが流行るにも割とエロ関係からが多いんですよねぇ。時代は変わったって感じですか…。



セットで5名様

NOTICE

☆新作タイトルがめじろ押しの季節がやって来る！
あんな情報やそんな攻略法など、次号のゲーメスト
もキミの気になる最新情報が満載だ！見逃すな!!

NEXT GAMEST/OCTOBER 30

電脳戦機バーチャロン
ORATORIO TANGRAM SEGA
ストリートファイターIII
2ndインパクト CAPCOM

バトルトライスト(コナミ)
ジャスティス学園(カプコン)
バーチャファイター3tb(セガ)
スーパーリアル麻雀PVII(セタ)
ストライカーズ1945 II(彩京)

■特別付録　B2判
ポケットファイターポスター



© SNK 1997



ファイティング武術

ゲーメスト次号(No.203)は特別定価560円で
9月30日(火)発売!

VIDEO GAME MAGAZINE **GAMEST**
ゲームセンターを
10倍おもしろくする本
毎月15日・30日発売

※この告知内容は変更する場合があります。ご了承ください。



●格闘ゲームはそろそろ限界だ、なんてことを言い始めている人がいる。そういう人達が言いたいことは分からないでもないが、個人的に言わせてもらうと「ウソつけ」。ゲームに関わらず、物事の真の限界なんて、一概に計り切れるものではないよ。今、格闘ゲームが本当に限界にきているのなら、それこそ世の中のものすべてが限界でしょう。限界だ、と思うその心自体に問題があるんじゃないのかな。　（自分の行動には責任を持とうね。N.O）



●休み中のこと。シャンゼリオンのビデオを借りて、全39話を2日でダビング。黒岩省吾の死にざまは何度見ても良い。インターネットに接続！と思ったらHDクラッシュ。プロバイダ契約やらプリンター購入等で出費がかさみ残高マイナス。悲しくなる。そしてついに接続完了！MDS-NET開局まであと一歩。社会不適合者御用達のマニアックな発言が気軽にできるページにしたいなと。　（応援してね➡jockey@swan.syscom.ne.jp）



●どちらも単体で十分深く、かつ魅力的なせいか、ゲームとキャラを分けて楽しむ人がいる。その2つがうまく相乗作用している点こそ格ゲーの醍醐味なのに、片方を食わず嫌いしている人のなんと多いことか。話は変わって、今夏、G線上のアリアはWin95ゲーのMelodyが焼けるような夏の表現や、思い出に手が届きそうな錯覚（無理もあったけど）、そしてそれらをトータルで演出したサウンドに拍手♥。　（セ、セミが。珈琲ふりーく）



●先日、秋田へ行ってきました。しかも大曲の花火大会当日に。でも、行けませんでした…。結構マイナーな花火と思いますが、実は国内では最大級の花火大会です。なんてたって、総観客数が57万人!!何か機会があったら行ってみて下さい。ちなみに日程は毎年8月の第3土曜らしいです。最後にちょっと宣伝を…。9月中頃からインターネットHP「キャサ夫のこんな感じ？」を開設します。暇があったらみてやってね。　（キャサ夫）



●この前まで大学のほうが忙しかったりで、ライター業のほうまでなかなか手が回らなかったんですが、最近は仕事も増えてきてやっと本来の自分の姿が取り戻せたかなって感じです。なんとなく他人の能力や環境が自分より恵まれてるなぁ、なんて感じることも多く、拗ねてふてくされてる日々が続いてたんですが、結局、自分は自分だし、自分には他の誰にもできないことができるはずと信じて、毎日にこにこ暮らしてます。（周囲に感謝感謝のぴぐ）

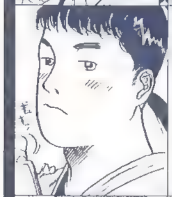


●いまだにVF3やってるんだけど、どうもねぇ。なんていうか。常に「もう引退かねぇ、こりゃ」と「お、オレってまだまだイケてる?」の狭間を行ったり来たり。仕事がヒマなときに「イケてる?」が多いところを見ると、やっぱプレイする、しないが重要なのかもねぇ。最近また忙しいもんで、きっとこの次は「引退かねぇ」になってるんだろうな。ていうか、若い人はスゴイ。もうパワーからして違うもんな。　（ロートルバーチャ人ちゃっきー）



●プレステのグラディウス外伝とかいうやつをちょっとやってみたら、なかなか面白そうだった。こういうやつをアーケードで出してほしいんだけどな〜。なんとかなんないっすかねぇコナミ様

（RED）



●8月の中旬に、各地の友人が集まってストⅢの対戦をやろう、ということになり、地元の静岡で対戦してきた。全国的にはやや下火になりつつあるストⅢも、まだまだいけるものなんだなぁと少し安心。ニューゲームの新鮮な面白さもいいけれど、やり込んで自分のキャラをレベルUPさせていくのは、こたえられない面白さがあると思う。

（P.S.ユン・ヤンがあんなにいけるキャラとは…　善之字元帥）



●夏休みに、チューリップの8年ぶり再結成LIVEを観に、遠く秩父の高原（なんと片道3時間！）まで出発。「魔法の黄色い靴」「心の旅」「サボテンの花」等の名曲を、生で聴くことはできると思ってなかっただけに、ファンとしては感無量です。

話は変わって、先日、女子プロレス団体・JWPのプラム麻里子選手が、試合中の事故で死去。プロレスの凄さ、怖さを改めて痛感する出来事でした。心よりご冥福をお祈りします。（こーじ）

OPINION 論

濃い面白さを求めたい

石井ぜんじ

ここ最近のゲームを振り返って思うのは、濃い面白さを持ったゲームが少なくなりつつあるということである。そこそこ面白さを感じていれば大きな不満は出ないし、なんとなく遊んでくれる。でも、本当の意味では盛り上がっていない感じがしている。

ゲームの攻略に対しての受け止め方などに、それも反映されると思う。もともと、ゲーメストのゲーム攻略法とは「ゲームが好きでたまらないのだが、うまく先に進めない」人のために作られたものである。

ゲーメスト創刊当時は、対戦格闘ゲームはゲームセンターになかった。シューティング、アクションゲームが主流で、ゲームによっては難しいものも多くあった。先へ進めなければ、コンティニューのないゲームは先が見られない。お金のないプレイヤーは少しでも長く遊びたい。うまくなりたいという欲求は、とても強かった感じがする。

では対戦格闘ゲームになって、攻略法が求められる度合いが減ったかというと、一概にそうともいえない。ストリートファイターⅡや、バーチャファイター2のときは、ゲーム自体盛り上がっていたし、勝てるテクニックが求められていたと思う。

しかし、このところの対戦格闘ゲームは、一通りの動きをマスターできれば終わりという感が強い。ゲームは一応やってみるが、ピークを過ぎたらやめてしまう。

単純にストレートにいえば、対戦格闘ゲームはファッション化してきているという気がする。キャラクター人気が大きく左右し、ゲーム的には新しい面白さが失われている。でもプレイヤーは新しさより安心して遊べるわかりやすさを求めているかのようだ。

この風潮を嘆いてみるのは簡単だが、結局なんでこうなるのかといえば、単にゲームに、本当に濃い面白さがないからだという結論になる。ゲームとして本当に面白ければ、うまくなるに従って、より面白さが深くなっていくはずである。攻略法が求められるのは、楽してうまくなれるからではない。うまくなると面白くなるので、より面白さを求めるために攻略法が欲しくなるのである。

ゲームとしての価値は、何度面白く遊べるかで決まる。それは、シューティング、アクションだけでなく、対戦格闘ゲームでも同じだろう。真の意味で面白いゲームが出てこないと、プレイヤーは「ゲームは何度も遊んで、深くやりこんでこそ面白いもの」ということを忘れてしまうかもしれない。そんなことのないよう、真に濃い面白いゲームを望みたい。

表紙の裏をとれ

ゲーメストでは8年ぶりのメーカー制作の表紙として『電脳戦機バーチャロン／オラトリオ・タングラム』を選んで頂き大変光栄に思います。さて、表紙のヤツですが、実はゲームに関わる様々な情報が込められているので要注意！。今後も、ビジュアルに関しては、前作を凌ぐクオリティで展開していくので、みんなしっかりついてくるように！

（セガAM2研　有井伸孝）

■待って〜もうひとこと

9月といえば、そう、AMショーの季節です。今年はなんと一般入場日が、9月20日(土)、21日(日)の2日間あるのは嬉しいところ。ちなみに場所は、お台場の東京ビッグサイトです。

もちろん我が新声社も、ブース出展を行います。恒例の号外発行や、各種グッズ販売などを行います。ご来場の際には、ぜひお立ち寄りください。アンケートのご協力もヨロシク！

GAMEST　10月15日号

■平成９年10月15日発行　第12巻15号通巻202号
■発行人　加藤　博
■編集人　高橋己代子
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区神田神保町1-26
電　話　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324
営業部　03(3293)9326
■印　刷　凸版印刷

◆編集
石井ぜんじ　APAPA　ずるずる　FRS-N,O　C・LAN
KAL　MOMO　ジョッキー★笹岡　いなりん　ぴぐ
田渕健康　アディオスToshi　がっちん　ギィ　ACE
K−TAN　珈琲ふりーく　GED　DAN　ハマー
キャサ夫　GYU　MVP　SHO　伊勢猫　しじみ
借金　KMT　CHU　P・鈴木　河本きらり屋
RED　京城　フニャ夫　スー　ちゃっきー
善之字元帥　DS-Ｉ　MIO　福田柵太郎　猿渡雅史
霜田和人　鈴木規康　辻本圭介　山下浩志
北裏裕章　青木珠美　二田祐樹　竹森眞由美
松田史征　花沢貴宏　嶋田雄吾　松原法史
加賀栄臣　橋爪孝雄
◆協力スタッフ
斎藤和義デザイン室　西村光賢
ローリングストーン　エジマ企画

パワーアップシステムはグラディウス同様、ミサイルがあって特殊武器（機体によって異なる）が2つ、そしてオプション、シールドとなっている。

スピードは自機によって異なり、各機体でその速さが設定されている。速い順から紹介するとロードブリティッシュ、ビックバイパー、アルビニアというふうになっている。もちろん、ソーラーアサルトの場合は、この移動スピードの関係で難易度が異なり、スピードが遅ければ難しくなってしまうぞ。

ソーラーアサルトをプレイするにあたり、初プレイの場合はスピードが速めのロードブリティッシュ、または攻撃で優れていて扱いやすいアルビニアがお薦めかと…。

意外と忘れがちなパワーアップシステムとは…

3Dで飛行機物か…とお思いでしょうが、パワーアップせずにクリアをするというのは、非常に至難の業です。というか、無理です。

だから的確なパワーアップをこなし、自機を強化させなくてはいけないワケだ。そこで生じる注意点を幾つか説明させてもらおう。

●ミサイル

まずはミサイルについて説明しよう。

ミサイルは各機種2段階のパワーアップが可能。機体によって性能は異なるが、確実に2回パワーアップすることが必須だ。

操作系に関しての注意点も1つ。

基本的にミサイルは親指でトリガーを押しっぱなしにすれば、自動でミサイルが連続発射される。だが、そのスピードは手で連打するよりは多少劣っている。つまり、些細なことだが、ミサイルは手動連射をしたほうがいいということだ。

●レーザー（左から3番目）

左から3番目の特殊武器（レーザー）、機体によってその威力が異なるが、絶対に必要なものとなる。さらにレーザーを装備した際、溜め撃ちを使用することができるようになるのだ。

で、溜め撃ちの使い方だが、ここが注意点になる。溜め撃ちは"ミサイルボタン"を押し続けるという操作になっているが、先ほどのミサイル説明、ここで押しっぱなしでボタンを押すとチャージしてしまうことに…。この意味からミサイルボタンはあらかじめ連打する癖をつけなくてはいけないワケ。

さて、ミサイルボタンを押し続けることによって画面右下にあるゲージ、これが徐々に溜まっていく。で、基本的にはそのゲージがMAXになってから使うのが理想なのだが、溜め撃ちはある一定の量が溜れば使うことが可能だ。

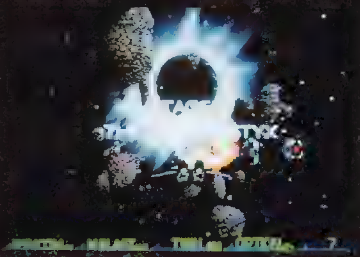
もちろん、その威力はゲージの溜まり具合で異なり、少なければ攻撃回数、もしくは攻撃持続時間が短くなるなり、MAXであれば通常通りの攻撃をすることができるだろう。

溜め撃ちの注意点としては、もう1つ。溜め撃ちを使用している最中というのは、自機のショット（キャラによっては自機から直接攻撃している場合もある）を撃つことができない。つまり、例を挙げると、ロードブリティッシュの場合なんかはスプレッドボムになり、画面奥へと攻撃し、その間弾を撃つことができないので、結構不安な状態になるハズ。溜め撃ちにはこのようなリスクがあるのを忘れずに。

STAGE1 11個のカプセルを有効に "THE RIBER STYX"

ステージ1が始まった直後、左右からカプセルを持ったザコ編隊が合計5回出現する。このザコを絶対に逃さず、確実にカプセルを回収する方法を紹介しておこう。

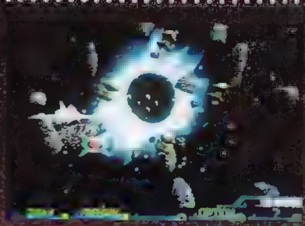
超簡単というか、ゲームが始まったらレバーに触れず、ショットを撃っていればいいだけ。すると、左右から出現したザコを破壊することが可能だし、カプセルも勝手に回収することになる。これで、まずオプションを1つ装備だ。



ゲームが始まったらその位置をキープ。ザコ編隊を破壊だ。

この場面が終わると同時に今度は4機のザコが円陣を組んで出現する。が、攻撃をほとんどしてこないので、落ち着いて破壊を試みること。

このようなザコ編隊がわりと続くと、画面左手奥から中ボスが出現。中ボスの攻撃してくる弾、見た目は凄いが実際には簡単に避けることができてしまう。



ザコの4機編隊。攻撃がないので、死ぬ気はしない。

この中ボス、破壊は可能だが、これがまた意外に堅い。コイツは別に破壊しなくても、ある一定の時間が経つと画面外へと消えていくので、無理せずに闘おう。

1面はこの中ボスを過ぎると、ほとんど終了。あとはザブラッシュを過ぎればボスだ。ザブはラッシュといっても攻撃はしてこないので、ショットを撃っていれば問題なくクリアできるだろう。

ステージ1は、ここを越えればもうボスだ。ここまでで出現するパワーカプセルは全部で11個。装備としてはオプ



中ボスは破壊が可能。[illegible]意味がないから無理せずに。

3Dのコツは回転避け

SOLAR ASSAULT™

パワーアップに徹底し、まずは身の回りから考えよう。そして後半3面"遺跡ステージ"までを紹介だ。

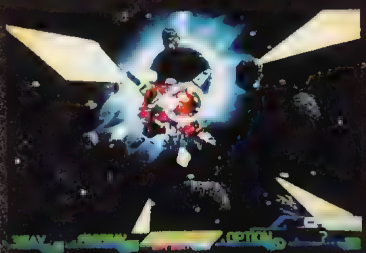
担当：キャサ夫
ハマー

ジョンを2つにレーザーを付けるか、ミサイルを2段階パワーアップさせるかの二択。まあ、どちらを取っても今後には影響がないが、オプションは必ず2つ装備できるようにしよう。

STAGE 1BOSS ボスは、あ〜懐かしや…

1面ボスはグラディウスならではの"ビックコア"だ。2Dでは縦に4本のレーザーを撃ってくる攻撃だった。その攻撃も一応健在している。3Dでのレーザー攻撃は、その4本のレーザーが正面から飛んでくるのだ。攻撃形態はどんな感じかというと、写真のほうを見てもらえば分かる通り、四角形を作る感じでレーザーが飛んでくる。

つまり、攻略法はビックコアの正面を追い掛けるように移動していればレーザーにやられることはないということだ。ダメージを与えるには正面をキープしつつ、ボスが止まったり、移動方向を変更させたときがチャンスになる。



レーザー攻撃はボスの正面を沿うようにすれば安全だ。

で、ボス戦で時間が経つとビックコアは自機に向かって突進してくる。しかし、この攻撃は別に体当たりではなく、ただの脅しに過ぎない。そのまま正面で迎え撃つようにしよう。ちなみに、突進と同時に4本のミサイル攻撃をしてきて、逃げ場をなくそうとするが、その攻撃も正面にいればミサイルとミサイルの間をうまく通り抜けるので心配要らないぞ。

ちゃんと撃ち込むことができれば、この攻撃が終わると同時に破壊できるだろう。

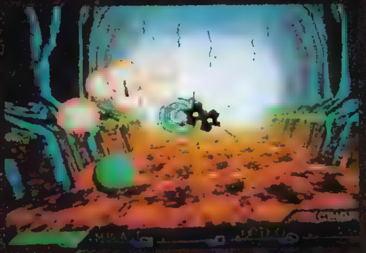


突進攻撃は実は真正面が安地。焦らなければ簡単だ。

STAGE2 円盤に注意せよ! "ABYSSAL FOREST"

ステージ2が始まると同時にザコ編隊が画面左、右、右と上下で出現する。ここはザコを撃ち漏らしてしまうと弾を撃ってくるので、早め早めの破壊が重要だ。

それを過ぎると生き物のような中型機が画面左から出現。コイツはショット1発では破壊できないが、ごくごく普通にショットを撃っていれば問題なく破壊ができる。



後半で出現する中ザコの攻撃。大きく避けるようにしよう。

ある程度のザコ出現が過ぎると、前方からムカデのように編隊を組んだ中型ザコ編隊が幾度も出現する。この編隊はパワーアップカプセルを持っているので、ここで完全装備するためにも撃ち漏らしは避けたいところ。

2面の注意点は"木の枝"。これには当たり判定が存在し、もちろんぶつかると死んでしまう。まあ、こんなことはほとんどないだろう。本当の注意すべき点は、2面後半の中型機だ。

後半へ行くと画面内をグルグルと回りながら弾を乱射してくるヤツが出現する。ここで気を抜くとやられてしまうことがかまれにあるのだ。

攻撃された弾はショットによって撃ち消すことが可能だが、ここは無理せずに弾の群れから回避したほうが利口だろう。



2面でもボス前でザコラッシュ。数が多いぞ。

初プレイ、多分死ねます…

初プレイの難所というか、まずはじめにつまずくのが2面の"円盤"になるハズだ。画面奥から出現するものの、かなりのスピードで自機を狙って向かってくる。当たり判定が見た目よりも大きく、カスッただけで死んでしまう嫌な敵だ。

円盤自体は破壊が可能だが、オプションが2つはないと撃ち負ける場合が多い。円盤の出現位置が2面中盤なので、1面クリア時にレーザーを装備していなかった場合は2面で即レーザーを装備し、円盤に備えておいたほうがいいだろう。



この円盤。破壊は可能だが、避けるのも1つの手段。

2面はこんな感じだ。1面に比べ、難しくはなっているが、装備を固め円盤にさえ注意すればクリアできるハズ。なお、パワーアップは安全策を取るならば1面クリア時オプション×2、ミサイル2段階ならば最初にレーザー、次にシールドを装備し、オプションを取っていったほうがいいだろう。

このパワーアップをすれば、2面ボス到達時にオプションが3つ、レーザー、ミサイル2段階パワーアップができるぞ。

STAGE 2BOSS 意外に迫力があるが簡単簡単

2ボスは実態不明の巨大な恐竜だ。攻撃は画面後方へ消えてしまう突進攻撃と、青い浮遊弾の乱射。基本的にはこの2つ。あと1つあるが、結局は突進攻撃になるので考えなくていい。

1つ目の攻撃"突進"だが、ボスの突進の仕方が2通りあり、まっすぐ突っ込んでくるか蛇行しながらかの2つになっている。まっすぐの突進は画面の一番右側にいれば問題ない。蛇行突進は画面左がわりと安全地帯となっているが、ごくまれに謎の死が…(次回までに解明します)。



蛇行突進攻撃。左がわりと安地。引き付けが重要!?

さて、浮遊弾の乱射攻撃だが、このときはボスに撃ち込むなどは考えず、画面内を大きく、ゆっくり、弾を引き付けながら回って避けると簡単に避けることができる。ヘタに早く回ってしまったりすると逆に弾に追い付いてしまい、逃げ道がなくなる場合があるので注意しよう。

基本的に突進→浮遊弾→突進…の繰り返しなので、突進後に画面中央を位置し、後ろから出現したボスを撃っていれば倒すことができるぞ。



浮遊弾はこのように画面いっぱいを使って大きく避ける。これ鉄則。

STAGE3 CURSE

ここからは「地形」が大きなライバルになってくるぞ。

担当：はまー

いよいよ中盤戦、ステージ3に突入だ。スクロールスピードは徐々に加速し、敵の量、弾数ともに大幅な増加を見せる。ここからが真の「ソーラーアサルト」と言っても過言ではないだろう。

峡谷

ステージ開始直後、上空からのザコ編隊と、地中から出現する走行型の敵との混合攻撃を受ける。上からの敵はパワーカプセルを出すヤツが混ざっているので逃さず倒したい——と言いたいところだが、最優先で倒しておきたいのは実は地上走行ザコ。こいつは放っておくといったんこちらの攻撃が届かない距離まで下がりつつ、さらに大量の弾をバラまいていくやっかいな敵なのである。地上にいるうえにかなり小さいので、前方ショットではなかなか撃ちづらいが、前のステージまでの間に装備を失ってしまっている場合は地面に押し付けてでも撃ちにいこう（操縦桿を倒し続けても地面にぶつかることはない）。上の編隊は、合間を縫って赤い敵だけ撃ちにいく程度でも十分だ。

●ビックバイパー

ミサイルとオプションを1つでも装備していれば、地上走行ザコはあまり気にしなくてもOK。フル装備に近い状態で余裕があれば次のモアイ用にレーザーを取り、さらにダブルをスタンバっておく。

●ロードブリティッシュ

3ウェイでは弱いので、リップルで直接地上走行ザコを撃ちにいこう。判定が大きいので適当に流し撃ちするだけでも簡単に壊してくれる。

●アルピニア

サイコムが上の編隊を優先的に狙ってしまうので、自分は地上走行ザコ壊しに専念しよう。パターンを覚えたら、タイミング良くチャージを撃つことで確実に全滅させることができる。



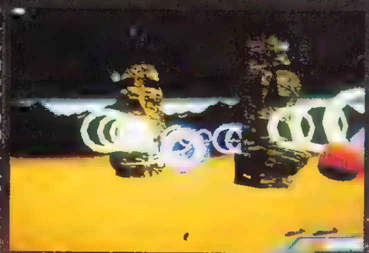
岩のような装甲をはがし、さらに撃ち込まないといけない。3面で最もマークすべき敵だ。

モアイ地帯

2編隊の同時攻撃をかわしたら、次は懐かしのモアイ地帯。とは言え、3Dなので当然勝手は違ってくる。

モアイの攻撃はお馴染みのイオンリングだが、ソーラーアサルトではこちらの攻撃で相殺することができない。しかし、モアイ自身の正面にしか撃ってこないので、画面上のほうでモアイ本体に当たらないように動いていれば簡単に抜けられる。

ただ、今回のモアイは非常に堅く、壊しにかかるとなるとなかなか骨が折れる。装備がない時は無理はしないこと。



イオンリングの中に入ることもできるが、壊し切れないと正面衝突するハメに。

モアイ地帯の最後に、地上走行ザコ×3、上から3体のモアイの落下、2体のモアイの落下という攻撃がある。地上走行ザコは非常に[illegible]しやすい（1弾を撃たれやすい）が、そうなってしまったら[illegible]いかすに上のほうで避けよう。でないと、落下してくるモアイに正面衝突してしまう。落下モアイは、3体の時は真ん中、次の2体は左のモアイの上を抜けていこう。ちなみに、この口まで埋まってしまうもの以外のモアイは、一応壊すことは可能だ。

●ビックバイパー

レーザーを持っている場合は、チャージを解放しつつオプションを口の前に置いておけばかなりのモアイを壊せる。それ以外の装備の時は避けに徹したほうが無難。

●ロードブリティッシュ

リップルを装備していれば、モアイを片っ端から壊していける。3ウェイもうまく使えば横からダメ押しできるので、積極的に狙ってみよう。

●アルピニア

実はフル装備でもあまり壊せないので、避けを重視しつつ壊せそうなものにオプションを固めて一点集中で撃ち込もう。



地上走行ザコの弾を上に避けていれば大丈夫。

遺跡内部（大広間）

モアイを抜けると、3面の難関の1つ柱地帯に入る。

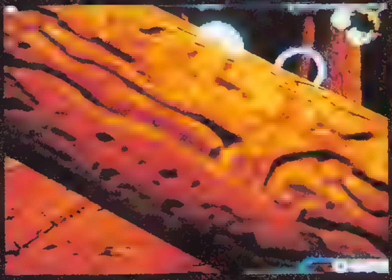
この柱が倒れる順番やタイミングは完全パターンなので、柱ごとにどのスペースが一番広いかを覚えてしまうのが手っ取り早い。一応ここでは最も動かなくていい（笑）パタ



1本目は[illegible]



次の柱は左上のほうで避け、



一気に右上端へ。操縦桿を思い切り倒して押しつけること。



ザコに弾を撃たれる(ことがない)ので、小さくU字を描くようにして中央へ。

ーンを紹介するが、密かに地上走行ザコ×3から弾を撃たれたりもするので、それぞれの機体に合ったパターンをつくるのがよりベター。

●アルビニア

移動スピードが遅いので、避け方を完全に覚えておかないと危険。チャージが柱を貫通して敵を倒してくれるので、柱地帯に入った瞬間にチャージを撃ち、そのまま写真のパターンどおりに動くといいだろう。

遺跡内部(通路1)

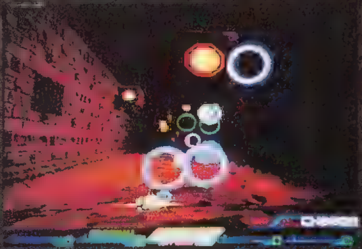
柱地帯を抜けると、細い通路(といっても、自機の移動範囲が狭くなるわけではないのでご安心を)での戦闘となる。

ここでの強敵は、やはり地中から現れる地上走行ザコ。なるべく優先して1機でも多く壊していきたい。

ただ、常に3機まとめて出現するため、パターンを覚えていても弾を撃つ前に全滅させることは難しい。撃ち切れなかった時は空中の敵を集中して狙いながら、弾避けに専念しよう。

通路内では、ザコ、はがれる壁・ブロックといった空中物が出現する。ザコはやや多めの弾を撃ってくるが、特に問題はないだろう。パワーカプセルを持ったやつが多いので、死んでいて装備が中途半端でもこのへんで復活できる。

意外と問題なのが、壁から外れるブロック。非常に固いうえに近くから突然飛び出してくるものもあり、無理に壊しにいくと体当たりしてしまうことが非常に多い。避けに専念するのであれば、画面の一番下にいよう。一番下にいれば少なくともブロック本体に当たることはないので、地上走行ザコを壊しつつゆっくり左右に移動して弾を避ければいい。



ブロックは縦に長いので、シールドがあってもたて続けに削られてしまう。深追い厳禁。

●ビックバイパー

ザコが多いので、レーザーできている人は装備をダブルに変えよう。ブロックは避けに回る。

●ロードブリティッシュ

装備が整っている場合、うまくオプションを配置すればブロックをある程度壊すことができる。ただし、近くから出現するものについては無視すること。

遺跡内部(通路2)

通路の突き当たりまでくると、左→右の順に急旋回する。ここでは例の地上走行ザコと空中ザコの攻撃があるだけで、特に難しいところはない。装備がない時は地上走行ザコは無視し、思い切って空中ザコだけを狙いにいくのもいいだろう。パワーカプセルをたくさん出すのですぐに復活できる。



曲が[illegible]地上走行ザコ×3が。オプションをうまく[illegible]

なお、通路を曲がる際に画面に弾が残っていると、視覚の関係で非常に避けづらく感じると思う。弾のないエリアまで大きく移動しよう。

STAGE 3 -BOSS

ステージ3のボスは、巨大な王家のマスク。薄暗い空間に浮遊する様はなかなか不気味だが、実は全ボス中で最も弱いかもしれない。落ち着いて戦おう。

ボスの攻撃は
①口からモアイばらまき
②正面に巨大イオンリング連射+エネルギー弾
の2種類だけ。しかも、どちらも大したことはない。ただし弱点は口の中なので、攻撃していない(口を閉じている)間はダメージを与えることができないようになっている。

①のモアイは自機の装備に比例して量が多くなるが、壊せるし耐久力もそんなにないので、口のまわりにオプションを固めていれば全く問題はない。逃がすと小さなイオンリングで攻撃してくるが、当たるほうが難しいだろう。

モアイばらまきを5回繰り返した後は、自機のいる場所を狙って突進。正面にイオンリングを連射する。最初の突進に当たることはないので、画面中央付近でオプションを固めて待ち、正面まで来たらすぐに左右どちらかに移動しよう。残したオプションで少し撃ち込んだら、後は頭部からのエネルギー弾を避けることに専念。そのうちボスが点滅しながらフラフラと動き出すので、この時に口を狙ってバリバリ攻撃しよう。



操縦桿を小刻みに動かし、オプションを固めて撃ち込む。



この後撃ち込むチャンスがあるので、無理せず避けに徹しよう。



シールドに余裕があれば、大胆にリングの真ん中で撃ち込むのも可。

●ビックバイパー

装備がレーザーなら、チャージを半分ぐらいまで溜めて放出を繰り返し、口の開閉にタイミングを合わせて撃ち込もう。





コマンドショットと投げを覚えよう

MAGICAL NIGHT DREAMS COTTON2

©SUCCESS 1997

基本はシューティングだけど、コマンドショットや投げといったシステムを詳しく解説していこう。

担当：ジョッキー★笹岡

さて、発売を目前にひかえた「コットン2」だが、ゲームが出たら、まずは1回プレイしてみよう。シューティングゲームが苦手でも、まずはプレイしてみること。なぜなら、コットン2は普通のシューティングではないからだ。プレイしてみると、おそらくは初めに操作方法がわかりにくいかと思う。操作方法が、普通のショットやボム以外にも、コマンドショットやつかみといった、今までのシューティングゲームにない操作がたくさんあるためだ。

今回は、これらの最初に覚えておきたい操作系の解説を重点的に見ていきたいと思う。

コマンドショットとつかみボタンを使いこなせると、慣れれば連爆を狙ってできるようになってくるから面白い。キミもこれを覚えて、連爆を狙ってやってみよう！

基本操作方法

ショット

ショットボタンを押すと出るショットは、そのときのプレイヤーの状態によってショットの属性が変わってくる。

これは「クリスタル」というアイテムを取ると変化するもので、基本が3種類あり、状況によってはさらに変化するものもある。

●火属性ショット（赤）

クリスタルが赤いときに拾得すると使うことができるショットで、火の属性を持つ。特長としては、連射能力にすぐれていて、弾切れしにくい。一番標準的な能力を持つショットだ。

●氷属性ショット（青）

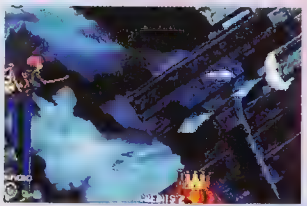
クリスタルが青のときに拾得すると使えるショット。氷の属性を持つ。


赤クリスタルは、火の属性を持つショットが撃てる。連射が効く。

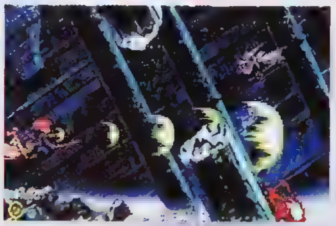
このショットの特長は、壁などの障害物にショットが当たった場合、壁にショットが反射していくこと。後ろから敵がくる場所や、障害物の多い場面で使える。ただし、連射力はイマイチ。

●風属性ショット（緑）

クリスタルが緑のときに拾得すると使えるショット。ショットスピードが遅く、そのため連射もあまり利かないが、そのぶんこのショットは、壁などの障害物を貫通していくという特長を持っている。


青は氷。壁に当たると跳ね返る。

また、耐久力のある敵にこのショットを当てた場合などは、その敵に対してホーミングしていく機能も備わっていることも特長だ。


緑は風。壁を突き抜けるウエーブショット。

特殊ショット

●無属性ショット

クリスタルをなにも所持していない場合にのみ使用することのできるショット。魔法を使い切ると自動的にこのショットになる。

このショットの特長は、ショットスピードがすさまじく、しかも連射力もかなりある。しかも見た目がコットン1（前作）のショットにそっくりというものだ。かなり強力そうに見える。



無属性のショットは、前作を彷彿とさせるショットだ。威力はない。

だが、実はこのショット、見た目よりも威力はなく、しかも無属性というだけあり、属性がなく、ほかのショットのような属性を使った「封印」や「連爆」ができないのである。

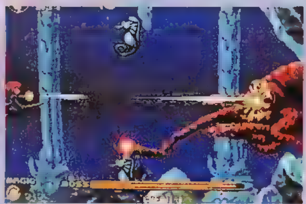
魔法がなくなってしまったときだけの特殊なショットと思っていいだろう。

●光属性ショット（白）

このクリスタル（白）は、通常では出現せず、プレイヤーがゲームオーバーになってコンティニューした場合や、高次面でだけ出現するクリスタルでのみ、白く変化させることができる。よって通常では入手できない特殊なショットである。

このショットの特長は、敵、地形に関わらず貫通していくということ。また、それにともない連射能力は低くなっている。

はっきり言ってしまうと使いづらいので、取らないほうがいいと思う。特殊条件でしか出現しないので、このショットを頼りにすることはないだろう。


特定の条件でしか取れない光のショット。何でも突き抜ける。

魔法

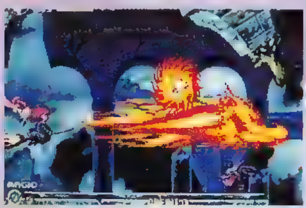
魔法ボタンを押すと、そのときに持っているショットの属性の魔法を使うことができる。

このとき持っているショットのクリスタルを同時に消費してしまうことになるが、このクリスタルは、最大3つまでストックすることができるので安心だ。

魔法を使ったあとは、ストックされているクリスタルが自動的に出てくる（使ったクリスタルは失われてしまうので注意）ので、使うときはよく考えて使おう。これを利用して戦略をたてていくこともできる。

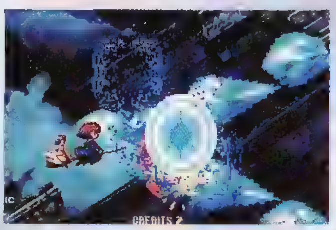
●火属性魔法（赤）

大きな火龍を呼び出して攻撃する魔法。発射した位置より直線的に飛んでいく。攻撃範囲は狭い。


火の魔法はドラゴン。まっすぐ飛ぶが威力は低い。

●氷属性魔法（青）

氷の柱を何本も同時に発生させて攻撃する魔法。広範囲に攻撃するが、真正面に対してあまり効果がないのが欠点だ。


氷の魔法。上下に広いが前方に弱い。

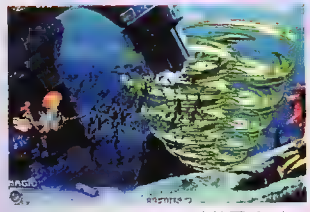
●風属性魔法（緑）

竜巻を発生させて攻撃する魔法。自機の前方に広範囲に



お呼びとあらば即参上！ 四季をも越えた、我ら列風攻略隊!!

攻撃する。射程は短いが自機の前方広範囲をカバーしてくれるので頼れる攻撃魔法だ。

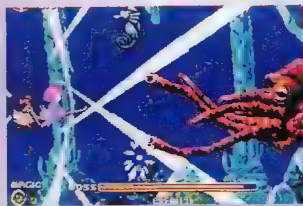


風の魔法。前方にかなり広範囲で、しかも強力。

●光属性魔法（白）

あまりお目にかかれないが、光のスジ（?）を自機のまわりに発生させ、ほぼ画面全体をカバーする魔法。

ただし攻撃力があまりないので、イマイチ。



光の魔法。氷と似たような効果だが、さらに威力が低い。

●無属性ボム

これは、魔法アイテムであるクリスタルを持っていない場合に魔法ボタンを押すと出せるボム。

このボムは利用回数無制限だが、無属性なので注意。クリスタルを持っているときにも、同じ形状のボムを出すことができるが、この無属性ボムとは似て非なるものと考えよう。



魔法がないときは、魔法の代わりにこのボムが出る。画面に最大3個まで出せる。

キャッチ

キャッチボタンを押すと、自機のまわりにいる敵、もしくは封印された敵、アイテムなどのものをつかむことができる。つかめるものは、ザコのような耐久力の低い敵、コマンドショットなどで「封印」状態になっている敵、敵の死骸、クリスタルなどのアイテム、仲間（UP）、仲間の死骸などなど。

つかんだあとは、もう一度キャッチボタンを押すことでつかんだものを放り投げることができる。これによって攻撃ができる。

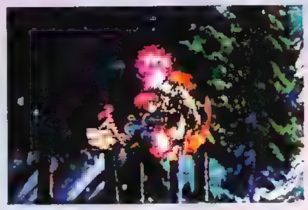
またつかんだあと、キャッチボタンを押しっぱなしにすることで、つかんだものを「ホールド」することもできる。ホールドしたものは、つかんだものをその場に置くこともできるので、つかんだものを投げるのとホールドするの2つの扱い方を覚えるとよい。



キャッチボタンで敵をキャッチ。



もう一度押せば、敵を投げて攻撃できるぞ。

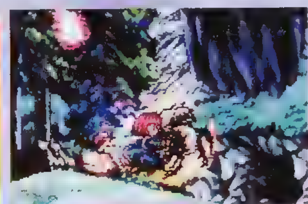


キャッチボタンを押しっぱなしにすると、もったままホールドできる。

高速移動

基本操作の最後は、この高速移動。ショットボタンを押しっぱなしにすることでプレイヤーは通常よりも高速に移動することができる。

だが、高速移動中はショットボタンを押しっぱなしのため、ショットが撃てない（つかみは可能）。また、高速移動には少し動きに慣性が付いて方向転換しにくくなる。この2つの点に注意して使えば、ティータイムなどで活躍するだろう。



ショットボタンを押しっぱなしにすると、高速移動。

アイテム紹介

ゲーム中に出てくるアイテムは全部で4種類。それぞれ魔法や得点アップにつながる重要なものばかりなので、出現条件など覚えていかないとうまくなれないぞ。

クリスタル

先ほどのショットの属性にも出てきたが、クリスタルというのはショットの属性や、魔法の属性に関わってくるアイテムである。

出現条件は、ザコ編隊（大体3〜5匹くらいの編隊）を、すべてノーマルショットで倒した場合に出現する。コマンドショットやボムなどで倒してしまうと出現しないので注意。

出現すると、初めは黄色のクリスタルだが、ショットで撃つと、2発撃ち込むごとにクリスタルの色が変化する。

クリスタルの色は、黄色、赤、青、緑が基本で、特殊な条件で出現したもののみ、これに白色が加わる。

黄色のクリスタルは取っても500点の得点が入るだけだが、色付きのものはそれぞれ1000点入り、それぞれの色の属性を持った魔法を得ることができ、またショットもそれと同じ属性に変化する。

●赤
火属性のショット、魔法

●青
氷属性のショット、魔法

●緑
風属性のショット、魔法

●白
光属性のショット、魔法



クリスタル。ショットを当てると色が変化していくぞ。

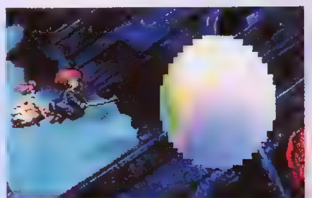
泡ウィロー

敵をコマンドショットなどで倒し、封印状態になった敵に追い打ちや連爆したとき、その敵が消えるときに、HIT数に応じた大きさの泡ウィローが出現する。

取るとその大きさに比例した得点が入る。得点はHIT数と連爆回数に対応している。

泡ウィローの特性は、出現すると自機のいる場所に向かって少しずつ近づいてくること。画面外に出現しても自機のほうに寄ってきてくれるので取りやすい。

気を付けたいのは、この泡ウィローは、連爆した場合には、連爆した最後の敵のみ泡ウィローに変化するという点。最後にやられた敵が、それまでの連爆数とHIT数を換算したウィローを出すのだ。



泡ウィロー。封印した敵で追い打ちや連爆をすると、HIT数に応じた大きさのものが出現。

回復ウィロー

回復ウィローは、その名のとおり、取ると体力が回復するウィローで、出すためには、敵の封印状態に対して一定以上の追い打ちをした場合に出現する。このとき追い打ちしたHIT数に応じて、大きな回復ウィローが出現するのだ。

回復ウィローの場合は、泡ウィローとは違い、HIT数のみが対象となる。そのため追い打ちしている途中で連爆してしまうと、HIT数がリセットされるので、回復ウィローは出ないので注意。

回復ウィローを大きくするには、一つの敵に対してたくさん追い打ちすることが大事で、もし大きくする途中で連爆などしてしまい敵が消えてしまうと、その時点の大きさの回復ウィローが出るようになっている。



回復ウィロー。封印した敵にショットで追い打ちしていくと、HIT数に応じた大きさが出現。

湯飲み

湯飲みはステージクリアの際のボーナスステージ（ティータイム）においてのみ出現する。画面の上からたくさん降ってきて、取るとわずかに体力を回復してくれる。



湯飲み。取るとちょっとずつライフが回復する。撃って壊しても点が入るぞ。

湯飲みの種類には、100点のものと500点のものがあり、色で区別できる。茶色いほうが500点のものだ。また、湯飲みは取っても得点が入るが、ショットなどで打ち壊しても得点が入る。ただしこの場合には体力が回復しない。

特殊操作方法

ここまでは基本のことを見てきたが、コットン2の操作には、さまざまな特殊操作方法がある。

この特殊操作を使いこなさないことには、コットン2の醍醐味でもある連爆や追い打ちなどができないほか、後半面ではクリアするのも大変である。

特殊操作とはいっても、基本のようなものなので、早く覚えて使いこなせるようになってほしい。前半ステージでこれらの操作方法を練習していくといいぞ。

コマンドショット

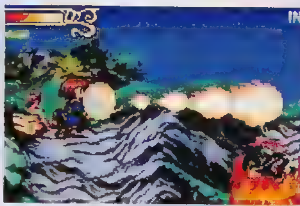
ここまでの本文にも多少出てきたが、ショットボタンのショットは、特定のコマンドを入力してショットボタンを押していくことにより、コマンドショットと呼ばれる特殊なショットを放つことができる。

このコマンドショットは、それぞれのコマンドショットの特徴のほかに、敵をショットの属性にて「封印」するという特徴を持っている。

封印した敵は、追い打ちや連爆といったテクニックができるようになる。追い打ちや連爆するためには、まずこのコマンドショットを覚えよう。

●トルネードショット

左右+ショットボタン。自機の前方にショットをひとかたまり発射するもの。前方に対して有効である。



トルネードショット。前方に連なった弾が出る。

●ワイドショット

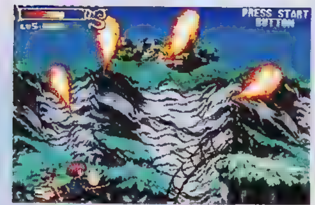
右左+ショットボタン。自機の前方に3WAY状のショットを放つ。前方をある程度広範囲までカバーしてくれる。



ワイドショット。3WAY弾だ。

●サイドショット（上）

右、右上、上+ショットボタン。自機の上方向に広範囲に4WAY弾を発射する。ナナメ後ろまでカバーしてくれるので、かなり使う場面は多い。



サイドショット上は、上方向にこのような広範囲弾を発射。

●サイドショット（下）

右、右下、下+ショットボタン。こちらは自機の下方向の4方向へ4WAY弾を放つもの。これまた有効範囲が広いので、利用価値が高い。

実は威力もかなりあり、ボス戦などでも有効だ。



サイドショット下。同じく下方向にこんな感じで発射される。

コマンドキャッチ

キャッチには、一度つかんだ敵をさらにつかみ直す「ホールド」などがあることは先ほど書いたが、実はまだ、ほかにも特殊なつかみがある。

それがこのコマンドキャッチで、これを利用すると、コマンドショットを使わなくても、ザコ敵をダイレクトにつかみつつ、封印できるのである。これは知っておくと便利である。

●コマンドキャッチ

右、右下、下、左下、左+キャッチ、もしくは右、右上、上、左上、左+キャッチ。

コマンドボム

基本のところで書いた、魔法アイテムが何もないときに魔法を使うと出せるボム。

これを、通常の魔法を持っている状態で出す方法が、このコマンドボムである。

このときのボムは、形や飛び方などは無属性のボムと同じだが、魔法を持っている場合には、属性付きのボム（そのとき使っているショットの属性に準ずる）となる点に注目したい。コマンドショットなどと同様に扱っていきたい攻撃だ。

●コマンドボム

右右+ショット、もしくは左左+ショット、上上、下下+ショットで出せる。

ボムの飛んでいく方向は、入れたレバーの方向に慣性が付くので使い分けよう。また、ボム同士がくっつくと、どんどん大きくなっていくぞ。



コマンドキャッチすると、つかみながら敵を封印できる。



コマンドボムは、コマンドショットと同じく属性を持った攻撃だ。ボムがくっつくとどんどん大きくなる。

Today's Points

ひととおり操作系の説明を終えたところで、今回のポイントを見ていこう。得点アップのポイントや、回復ウィローを効率よく出すためのポイントなど、ここからはより実践的なことが中心だ。

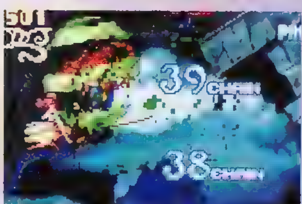
ポイント1 キャッチボタンの使い方

キャッチは、コマンドショットで敵を封印した場合に、ショットで追い打ちや連爆を狙っていく場合に活躍する。

たとえば、封印した敵が連爆していき、そのままだと画面外へ逃げていってしまいそうなときなど、連爆している途中の敵をキャッチし、画面外に逃げるのをつかまえよう。

つかまえたあとは、そのまま画面中央に持ってきて投げて連爆を続けてもいいし、つかみ直し（ホールド）していってもいいぞ。

つかんでいる間は封印された敵は連爆が持続されるので、どんどんつかんで連爆を続けよう。連爆が途切れそうになったら、とにかくショットを当ててやるか、もしくはキャッチでつかむーと覚えておこう。



連爆していて、途切れそうになったら迷わずキャッチしにいこう。

●ホールドの有効利用

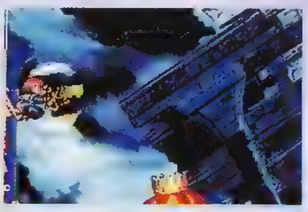
連爆をさらに極めようとする場合、重要なのは「ホールド」の使い方だ。

敵をつかんだ状態でもう一度キャッチボタンを押し、そのまま押しっぱなしにすると敵を「ホールド」でき、その状態にしたら、敵を離すときに、上下左右にレバーを入れながら（つまり動きながら）敵を放り投げてみよう。

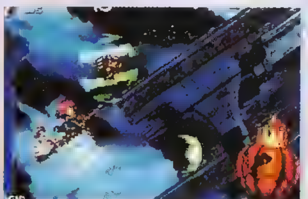
すると、投げた敵に勢いがついて、ある程度思った方向に投げることができるのである。

敵をホールドしたら、キャッチを押したまま高速移動してやると、勢いの付け方次第では、自機の真後ろに投げることも可能だ。

ホールドを使わないと、前に投げることしかできないので、是非ホールドを使いこなして、自在に投げられるようになってほしい。



封印した敵をキャッチして、さらにホールドすれば…、



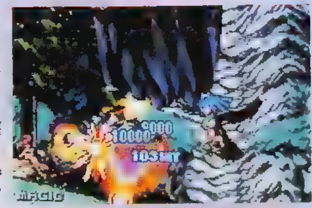
勢いをつけて投げ飛ばして、いろいろな方向に投げることができるぞ。

ポイント2 回復ウィローでライフ回復

このゲームライフ制の割にはライフ回復が出にくいよー、

と初めは思うが、コマンドショットで敵を封印したあと連爆ばかり狙わずに、追い打ち（ショットでHIT数を稼ぐ）を重点的に狙っていき、たくさんHIT数を稼ぐことで、巨大な回復ウィローを出していくと、割と回復しやすい。

回復ウィローは、敵1体に対して撃ち込んだHIT数で大きくなっていくので、途中で連爆させせないように注意。また、途中でキャッチしてしまっても、HITの表示はクリアされるが、回復ウィローは大きいままなので安心してキャッチして撃ち込もう。


1体の敵にたくさんショットを撃ち込めば、回復量の大きいウィローが出る。

●回復ウィローの出現条件

回復ウィローは、初めは封印された敵に4発撃ち込めばすぐに出現する。

が、これは1回目で、2回目、3回目となるごとに、8発、12発と条件が厳しくなっていく。後半になるとなかなか出現しないのはこのためだ。なので、初めに回復ウィローを取りまくり過ぎると、後半回復できなくなるから注意。

ただし、この出現条件は、各面クリアごとにリセットされる（4発に戻る）ので安心しよう。

ポイント3 壁コンボでらくらく追い打ち

封印された敵に追い打ちする場合、各属性を考えて追い打ちしなければならない。

火の属性を持つ封印死骸は、ショットを当てると上に跳ね、その後落下していくという特性を持つ。

氷の属性の封印死骸は、ショットを当てるといったんその場で止まり、その後高速で落下していく。

風の属性の封印死骸は、ショットを当てると、ショットの当たった方向に対して近づいてきて、放っておくとそのまま上がっていってしまう。

それぞれの死骸は、地面（地形）に当たって一定時間が過ぎると、壊れてしまうので、追い打ちや連爆する場合には、それまでに追い打ちしなければならない。

一番安全なのはキャッチでつかんでしまうことだが、HIT数を稼ぎつつ封印を継続させる「壁コンボ」を紹介しよう。

●壁コンボ

ステージの地形に挟まれたような場所で、ショットを封印された敵に連続して当てていくと、ショットのHIT数＋壁への激突HIT数、というのが加算される。これが壁コンボである。

各封印死骸の属性を考えて、地形の狭い場所などでショットを連射してみよう。ショットを当てたときの壁への激突方向を考えてやるとうまくいくぞ。


地形を利用して、たくさんHIT数を稼いでいきたい。

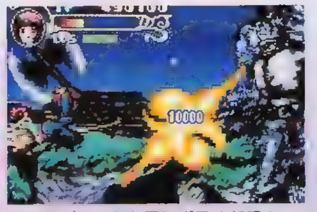
ポイント4 魔法を使うと封印死骸は壊れてしまう

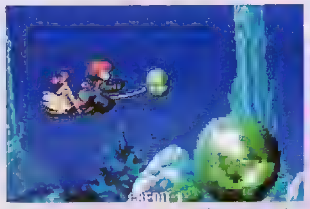
これはもう見出しに書いたことそのままで、画面中に連爆途中の封印死骸があるときに魔法をつかってしまうと、無条件で死骸が壊れてしまう。ただし、画面中にあると壊れるので、画面中になければ…。

ポイント5 何でもキャッチしてみる勇気

最後になるが、このゲーム、意外にもキャッチできるというものがたくさんあるので、いろいろ試してみよう。しかもそれが結構役に立ったりするから楽しい。

みんなもいろいろ試して効果的な使い方を模索してほしい。


たとえば、こんな風にボスの部品をつかんでみたり、


コマンドボムをキャッチボールして遊んでみたりすると面白い？

アプリ誕生秘？話

SUCCESS
サクセス綿組（バー＊ャ愛好会）

今度のコットン2は、2人同時プレイ可能なので（前作は2P時、継続プレイだったんです。）2P側でコットンに負けないくらいの性格の持ち主として考え出しました。開発時のアプリは、下の絵を見てもらってもわかります様に、コットンはショートヘアーだからアプリはロングで行こうと思い実際、開発中の画面にはロングで出していたんですが、髪が尻尾の様にしか見えないのでやめちゃいました。オプションのニードルは、コットンと同じように妖精にしても面白くないので、アプリのコスチュームの帽子に目と口をつけたのです。こうして見ると、自分好みのキャラになってしまった気がしますが、コットン共々応援よろしくお願いいたします。・・・ところで、会社内でも言われるのですが、僕はど＊＊んを見たことがありません。ホントにホント。キュー＊＊ー＊＊ーは参考にしましたけど。偶然です。偶然。ハハハッ・・・



アプリ・ケ・パンプキン

パンプキン王国第3王女（第1王女　ポケット・ケ・パンプキン、第2王女　バトン・ケ・パンプキン）である彼女は、幼少の頃から上の姉達と同じように英才教育を教えこまれ、10才にしてパンプキン王国立超魔法大学校に入学するが、男子学生や教授等をカエルにするなどの事件を起こし退学。
以後、城内に有る図書館で独学で魔法を学ぶが、その時に、パンプキン王国にある国宝『水ウィロー』に宿る力の秘密を知るのであった。

ニードルワーク49世

アプリが生まれた日に、国王からお目付け役として命ぜられた彼。彼は一生懸命アプリの世話をやいたが、何処をどう間違えたかアプリは王女らしからぬ女の子に育ってしまう。時折、城下町の飲み屋でくだをまいてるらしい。



●ロケテストを見てると、コットンを使うひとが多かったです。アプリも使ってね！ねっ！

コースが1つ、乗り物が4つ増えて…「プラス」!!

SCUD RACE plus

©SEGA 1996, 1997

担当：するする

とことんシミュレーション!という色が強かった3DCGゲームに、ちょっとファンタジックな味を加えてみました!いかがです?

DATA

発売時期：9月中旬
ジャンル：ドライブ
開発状況：100%

MAKER COMMENT

なんとTOYコースが加わったスカッドレースプラス。今まで硬質でかっこいいイメージにファンタジックな要素も加わり、また違った楽しみ方をしていただけるのではないでしょうか。特にネコはぜひ試してみてほしいですね。

「超初級」コースが加わった!!

「プラス」というタイトルが付け加えられたわけだが、その部分からも想像できる通り、従来あった「スカッドレース」に新たにコースとマシンが増えることとなった!

まずはそのコースから見ていこうと思うが、従来よりあるコースは、「初級・昼」「初級・夜」「中級」「上級」の4つだった。



一番左に「超初級」の表示が!オーバルコースになっている!

これに1つ加わるとなると安易に考えると「さらに高度なテクニックを必要とする!」というのが思い浮かぶ。では本当は…な、なんと「超初級」というといかにも初心者用と思われるものだったのです!







クルマ4台の増やし方は、スタートボタンを押しつつ選ぶ!

写真を見てもらうとわかるが、4つあるコースの一番左にほら!あるでしょう!「超初級」コースって!

そのコースの形は、そのネーミングからもわかるようにオーバルコースとなっている。でもただのオーバルコースではないんですこれが!

ちょっと雰囲気が違うの、わかりますか?

ブリキっぽさがグー!「ボンネットバス」

さてコースの他はというと4台のマシンだ!

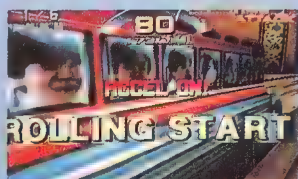
まずその1台がこのブリキでできていそうなボンネットバスだ!





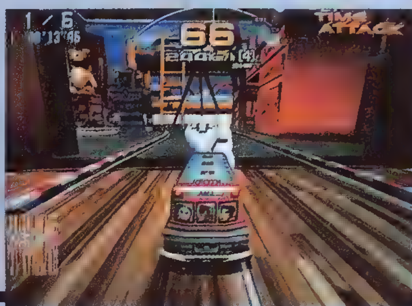


妙におもちゃぽいところは狙ったところらしく、車の窓には開発者?の顔が張ってあったりもする!(狙いすぎ!)



窓に並ぶ顔!顔!開発者?

でかい割にはけっこう走ってくれるのだが、その大きさからか大味な感じだ。まあそこがいいんだけどね。



「超初級」ではこんなイベントもある!ストライクが取れるか?

さてこのボンネットバスの特技であるが、スタートボタンを押すとクラクションが鳴ることぐらいかな。



この角度で入れれば…スペアも取れるか!遊び心でいっぱい!

ライバルを撃破せよ!「戦車」

この「超初級」コース上でしか遊べない4台であるが、ここまでやってくれれば文句も出ないのでは?2台目は…顔のでかい戦車です!







特徴は戦車本体の上にある顔でしょう!でもこの戦車、弾が撃てるんです!スタート

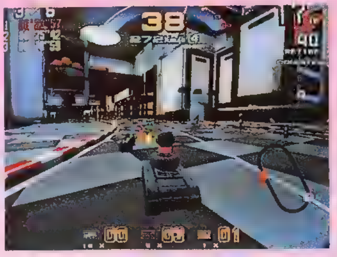


戦車でドリフト!ガラガラガラ…。

ボタンで…ボン!とね!

キャタピラで走るくせにけっこうスピードが出るところがポイント!生意気にもドリフト走行だってできちゃうんですコイツ!

なおこの弾でライバルを撃



「前のジャマ物!どけ〜い!」と言いつつ撃つ!当たる?

てるんです!点数にもなる!

「ひたすら走るなんてオレにはヒマで!」という方がいらしたらこのマシンをオススメ



で、でかい顔!いいんでしょうかここまでやっちゃって!

します。弾が撃てるしね!

制限速度あり?「猫」

だんだんわかってきましたか?増えているモノのノリ!

3台目はなんと猫です!これって乗るんじゃなくて猫に

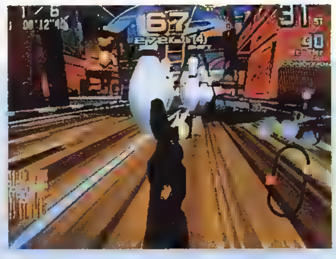






なるってことですよね!

猫で走る点で面白いのは、ATもMTも(って何だそれ)同じスピードだっていうこと。



猫がピンに体当たり!い、痛そうだけど…出る?ストライク!

どっちが速いのでしょう?

さて猫でスタートボタンを押すとどうなるかというと…ただ「ニャ〜」と鳴くだけ!



しなやかに走る猫。この猫の親玉が、コース上を走っている?

これだけです!

でもこの猫、写真の通りスマートなので、意外に狭いところを抜けられる。でもハン



前方でフェラーリF40が!でもスキ間は通れそう!行くしか!

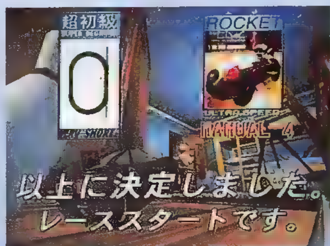
ドルに反応しすぎですこれ!

急加速が3回使える!「ロケットカー」

さあ次は何かなという方、4台目はロケットカーです!その名からわかるように、動力源がロケットになってい







るのです!速そう!

データでもわかるようにこいつ、400km/h出るんです!でもそのスピードは、ス

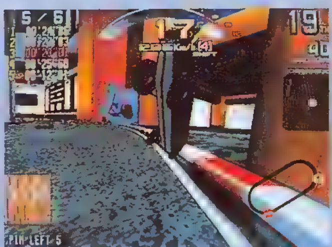


ロケットブースター点火!ピンに向かって一直線!

タートボタンを押さえないと…。

画面右下を見ると3つのマ





ブースターを遅れて使うと…曲がり切れず…クラッシュ!

ークが表示されていて、3回分、ロケットが使えるのです!で、でもそのスピードじゃあ…曲がれない気がする…当たり〜っ!

実はもう出てるぞ!



秋といえばスポーツ。というわけでゲーセンでスポーツ三昧しよう。

DATA

発売日／発売中
ジャンル／アクション
操作／8方向レバー+3ボタン
メーカー／カプコン
開発状況／100%

MAKER COMMENT

秋といえばスポーツの秋。
今年の秋はアミューズメントスポットでスポーツゲーム! 友達同士で気軽に楽しんでね。
ホームページ上に「シークレットファイル」を創りました。興味のある人はのぞいてみてね。詳しくは、http://www.capcom.co.jp

スポーツの秋がやってきたでし

3つのゲームが一つの基板に収まっている『カプコンスポーツクラブ』。実はもう発売されていたりするのだ。

「テニス」「バスケットボール」「サッカー」と3つのゲームが遊べるわけだが、1ゲームクリアできれば1コインで3つとも遊ぶことも可能。しかも順次クリアしていくと、単体のとは別のエンディングを見ることもできる。まあその前に一つ一つのゲームをクリアしなくてはならないのだが…。

スポーツなんて…てな人でも大丈夫、どのゲームも操作は簡単で初心者でも安心して遊べるぞ。もちろん上級者はコマンド技を駆使して3ゲームクリアだ。

それぞれのスポーツは1回戦、準決勝、決勝の3ステージ構成になっていて、そのトーナメントを突破するとクリアとなる。



3つのスポーツから好きなのを選ぼう。形式的にはW3と同じだね。

また乱入対戦も可能で、対CPUだけでなく、ハンディキャップも考慮できる対戦プレイも楽しめる。友達とゲーセンでワイワイスポーツの汗をかくのもいいやね。

テニスでもどう?「スマッシュスターズ」

画面を見てわかる通りのテニスのゲームだ。

まずは16人のキャラからそれぞれプレイヤーを選ぶわけだが、「バックハンド」「コントロール」「フットワーク」「ガッツ」「ミラクル」「パワー」「スピン」「ボレー」という8つのパラメータを目安に選ぼう。全員どこかしらのパラメータが必ずトップになるように設定されており、また初心者向けと上級者向けを選ぶこともできる。



8つのパラメーターを目安に選ぶか、国で選ぶかはキミの自由。

次に4種類あるコート、ハード(コンクリート)、ローン(芝)、クレイ(土)、カーペット(じゅうたん)から1つ選んだらゲーム開始だ。

ラケットの振りは距離や高さによって自動的に変わるが、ベストポジション&ジャストタイミングで打つとミラクルショットも打てるぞ。ただし踏み込んで打ったりすると、体勢を崩したりして隙ができてしまうぞ。

使うボタンは3つ。キャラや性能で、トップスピン、スライス、フラット、ロブ、ドロップショットなど様々な球種を繰り出せる。

対戦も可能なので、友達とウィンブルドンを目指そう!(行けないって)



スペインVSイギリス。大航海時代の再現!?土の上だけど。

じゃ、バスケはどう?「ダンクスターズ」



メキシコ選手のシュート!韓国選手、止められるか!?

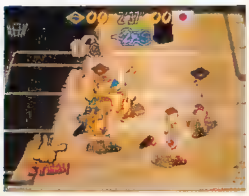
ナウなヤングにバカうけの3on3形式のバスケゲームだ。8チームから1チームを選んでプレイする。プレイ時間は2分(対戦プレイ時は3分)で勝ち負けを競う。

さきほど8チームといったが、実際は4タイプの選手を組み合わせて個性的なチーム作りがなされている。ちなみにそのタイプとは…。

ガード…足が速くディフェンスが得意
シューター…3ポイントシュートが得意
フォワード…ダンクやチャージ能力が高い
センター…ジャンプ力やリバウンドが得意

ゲーム展開はスピード感を損なわないようにファウルが取られなくなっているので、ボールを奪い合いつつ相手をぶっ飛ばしたりできる。スタミナを奪いつつ、勝利も奪ってしまおう。このスタミナは自分にも関わっていて、ダッシュやチャージを受けると減り、マイ能力が発揮できなくなってしまうので気をつけよう。特殊操作で回復もできるが、激しいゲーム展開で果たしてその隙があるだろうか。

対戦時にはハンディキャップをつけることができるので、ある程度腕の差が出てしまったら、これで調整してみるのも一つの遊び方だ。



スティール!って何かヒットマークが出てますけど…。

んじゃサッカーで決まり「キックスターズ」

イレブンではなく、5on5で行うミニサッカータイプのゲームだ。「スマッシュ」などと同様に、それぞれ特徴のある8チームから1つを選んで戦うのだ。

タイプはフロントラインが強力な「攻撃型」、堅い守りの「防御型」、カウンターで一発逆転を狙う「カウンターアタック型」そして攻守のバランスが取れた「バランス型」の4タイプ。それぞれ2チームあるぞ。ちなみにフィールドはローン(芝)、ビーチ(土)があり、対戦時にはチャレンジャーが選ぶ。ちなみにハンデをつけることもでき、最大4点の差をつけられる。



5on5なので気分はミニサッカー。ゴールもそれっぽいし。

フィールドは5on5なため狭いが、その分激しい攻防が行われると思う。だがファウルはないので思う存分暴れよう(いい意味で)。

これもバスケと同じく、全体のゲームの流れを止めないように反則などは特にとらない。攻守が常に入れ替わるような激しい展開になること請け合いだ。そのためか壁に穴をあけたようなゴールなのだ。

そして「ここだぁ!」というタイミングでシュートすると通常よりも派手な演出で必殺!?シュートが打てるぞ。



ビタリのチャンスでシュートすると、こんな派手な演出が。

モデル3使用の釣りゲーム登場!

Get Bass
SEGA BASS FISHING
©SEGA 1997

力強い「引き」が味わえる「バス」がターゲットの釣りゲーム!

担当:するする

DATA

発売予定日:未定
(年内には出したい)
ジャンル:スポーツ体感ゲーム
開発状況:40%位

MAKER COMMENT

ゲットバスで一番こだわったのは、ブラックバスの生態です。バスアングラーが、悶々と想像していた、水中でのルアーアクション、バスの反応をリアルに再現するため、全長12mの巨大水槽に、バス50匹飼育し長期間研究、観察しました。

バスフィッシングを体感しよう!

最新の3DCGボード「モデル3」を使用したバス釣りゲームが登場する!

以前に「スポーツフィッシング」というゲームがあったが、それは実写を使用してのビジュアルであったのに対し、今回は、CGをフルに使ったものとなった!



いろいろな種類のルアー。その中から釣れそうなヤツを選ぶ!



バス釣りをTVなどで見たことがある人ならわかると思うが、ルアーを投げ込み「キャスティング」、ルアーを動かし「アクション」、バスがルアーに反応したら竿を合わせ「フッキング」、暴れるバスと格闘し「ランディング」、バスを釣り上げるスポーツだ!

ゲームのポイントは、いかに食いつきやすいルアーを選び、バスがいそうな場所にルアーを投げ込み、バスを誘うか―そして釣り上げるかだ!

ゲームの進行は、各ステージで決められている釣ったバスの合計重量をクリアしていくことで先へ進むことができる。その重量に達しなければゲームオーバーになるのだ。はたして攻略性はある?





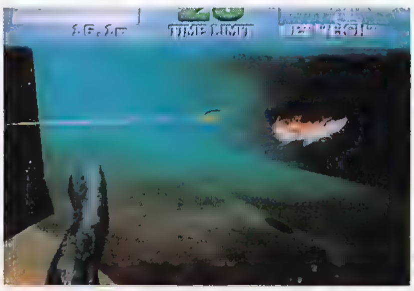
本物を研究した上でゲームを作った!

「バス」という魚がこのゲームの主役となるわけだが、その魚の習性や動きをどうCGで表現したのかが気になる。


ルアーを投げ込むポイントを決める。このあたりがいいかな?

どんな風にバスが泳ぎ、ルアーに反応し、どうルアーから逃れようとするのか、その点も気になるところ!

そういったところを完璧にするべく、セガ開発陣は、なんと社内に大型水槽(10m×2m!)を置き、その中にバスを50尾放流し、日夜バスの生態を観察!



さあバスと対決!さあ、かかってこい!こいやーっ!

そのデータをCGのバスで超リアルに再現!釣りマニアはそこにも注目してほしい!



気軽に耐久レースを楽しめる!

LE MANS 24

TM

コツコツと周回を重ねる耐久レース。時間の変化もまたライバルとなる!

担当：するする

スーパーな6台から選べる!

「ル・マン24」といえばクルマが好きな人ならほとんど知っているレースだと思う。そんな大レースに参戦したクルマ6台がスラリと並ぶところやもう感動もの!









ゲームはピットスタートから（24時間耐久モードのみ）

ゲームのメインはやはり24時間走るというレース！

さすがに24時間をマジに走るわけにはいかないので、そこはうまく表現されているが、ゲームの展開としては、プレイヤーがどこまで走れるかという点で進行していく。

タイム制限の形で進むがそのタイムは、敵車を抜くと増えるようになっている。









刻々と変わる風景も見どころ!

まる1日走るとなると時間的な変化に合わせて天候の変化も起こる。

ただ昼間明るくて夜は暗いだけではなく、雨が降るなんていう状況もあるということ。

同じコースを走っているのにこんなに違うのか！と思えるほど変わる状況にハラハラしながら走る感じは「耐えている」感たっぷりでいい！







またこのゲームの特徴でもあるが、ゲームに電源が入っているときは常にゲームの中ではレースが進行しているということを忘れてはならない。

コインを投入するといつも同じ状況とは限らない！というのがポイント！

いつでも乱入できるということだね！









BMWの12気筒が吠える!

McLAREN BMW-F1GTR

全長:4288mm　全幅:1820mm　全高:1140mm　車体重量:1050kg以上　総排気量:6064cc
エンジン形式：BMW製　V型12気筒　最高出力：640ps／7200rpm

ロードカーも作られている「マクラーレンF1」であるか（すっごく高くて買えるような品物じゃあないけど…）そのル・マン24用の「GTR」もこのゲームに登場する。

昨年からレースに出ているのだが、今年版の「GTR」は、より速く走るために車幅を広げるなどの改良が加えられ、より高性能化されている。

ではゲームではどうだろう。そのあたりを味わいながらこの「マクラーレンF1GTR」をドライビングするといいのではないでしょうか。





ル・マンといえばポルシェだよね!

PORCHE 911 GT1

全長:4638mm　全幅:1946mm　全高:1173mm　車体重量:1056kg以上総排気量:6041cc
エンジン形式：軽合金製　水冷水平対向8気筒　最高出力：660ps／7200rpm





ル・マン24の歴史の中で忘れてはならないメーカーの1つがポルシェだ!

そのポルシェがル・マンに送り込んだマシンがこれだ!

このマシンのまたロードレース用に発売がされているものだが（そういったカテゴリー、市販車という形でのレース参加のため）まあ、そうそう見ることができないのは他車と同じといったところ。

そんなスーパーなマシンをゲームでドライビングできるのだからたまらないよね!

ポルシェファンなら1度はハンドルを握るべきでしょう。

さて腕前はいかに?







開発者インタビュー第2弾

VIRTUA STRIKER 2

強さより、うまさを求めて…

ゲームセンターに出回ってからすでに3カ月が経過したバーチャストライカー2。このへんで一つ、素朴な疑問をプロデューサーの三船さんにぶつけてみたぞ。

編：出始めて、そろそろ3カ月がたつんですが、三船さんから見たプレイヤーの印象みたいなのをお聞かせ願えますでしょうか？
三船：やっぱりいろいろな人がいっぱいやってて、前作のときもそうだったんですけど、本当に遊ぶ人によってここまで変わるかっていう感じです。それはいい意味も悪い意味も含めてなんですけど。そして、強い人もいれば、ホントにワンパターンな攻撃に終始する人もいて、そこでうまい下手っていろいろと分かれると思うんですけど、やっぱり遊ぶ人の層が広いですよね。

うまいプレイ 強いプレイ

編：うまいプレイっていうのは、どういうプレイだと思いますか？
三船：うまいプレイと強いプレイの2つあると思うんですよ。強いプレイっていうのは、ずっと練習してきて無駄なことをしないというものだと思います。逆にうまいプレイっていうのは、見ていてビックリさせられるものがあるんですよ。ビックリしないまでも、そうくるかっていう、ゲームの旗手として「うわ、やられたー」っていうプレイをするプレイヤーもいますんで。
編：じゃあ出てから数カ月たって、レベルっていうのは高い、やりこまれてるっていう感じなんですかねえ？
三船：結局まあバラバラなんですけど、それが必ずしも勝敗に結びつかないんですよね。要するに、試合のなかでうまいプレイヤーが押して押して押しまくったあげくに、最後がセンタリング一発で負けちゃったりとか、難しいんですよね、なにをもってうまいかっていうのは。強い人ってのはあるわけなんですけどね。当然ある程度うまいっていう。ただその分けかたが難しいですね。
編：いわゆるスポーツゲーですから、対戦格闘みたいな、強い人が延々と勝ち続けるともまた違うんですかね？
三船：やっぱり運の部分も必要なところっていうのがかなりあるんですよね。フレーム数であるとか、そういうものでは割り切れない部分っていうのがどうしてもあると思います。同じような展開であっても、なんでここでゴール外しちゃうかなあっていうことがおきたり、試合終わってみたら自分のほうが絶対うまいのに負けちゃったってなあとか。多分連勝を重ねようとするとある程度運もないと…全然そんなやりこんでいないプレイヤーが一発ロングパスをだしたら抜けちゃったりすることもありますし。
SHO：僕から見たうまいプレイヤーっていうのは、やっぱりバーチャストライカー2はパスが通りにくいじゃないですか。それをうまく通してる人ですかね。それを通せて





対戦する以上強さとうまさは常に比例するとは限らない。

確実にパスをつなげる人。結局パスによって得点につながるじゃないですか。
編：パスが通りづらいっていう一面がありながら、それをつなげていくっていう人もいるっていうことは、どういうところでそれができてるんですかね？
SHO：前作の場合ですと、わりとどこにでもパスが出せた感がありましたね。味方がいる場所であれば、前だろうが後ろだろうがパスできる感じがあったんですけど、今回のに関しては自分より前に味方がいてもパスがとおりにくいと思うんですけど。
三船：そうですねえ、ただ足元に通すかスペースに出すかの違いはあるんで、逆に前作だと、左右のスペースに斜めにパスを出すということが、なかなかできなかったんですよね。そのへんを今回はダイ



三船 敏
バーチャストライカー2
プロデューサー

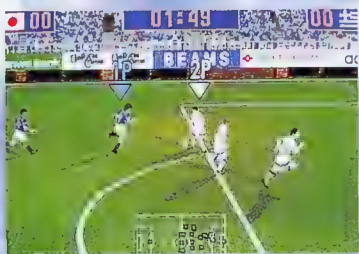
レクトパスであるとか、前線で詰まったとき一度後ろに戻すとか、そういうことができるんですけど、その辺をうまく使っている人が少ないですねえ。どうしても縦に真っ直ぐスペースに放り込みはするんですけど、それをひとつ斜めのクッションでダイレクトにスペースに出すとか、そういうサイドを崩すようなプレイっていうのは、やられてないですね。やっぱり追い詰められてからターンして後ろにパスとかをするのって難しいんですよ。パスいれて、トラップするあたりから何しようか考えておいて、後ろなら後ろですぐに後ろに持っていくようにレバーを操作しないと、どうしても相手もすぐ詰めてきちゃうんで、なかなかどうしても後ろに戻すっていう意識が相手に詰められてからしか働かない。それをあらかじめ考えて使えるともうちょっとできることが広がるんで、どうしても後ろにパスが出た瞬間ディフェンスのほうもパッと押し上げる。それだけでダイレクトで斜めに返したりとかスペースに出したりとか意外とスパッと抜けられたりするんですよ。だからわりと前後をうまく使うっていうのをやっていくと少しレベルが上がるんじゃないかと。


熱っぽく語る三船氏

編：それがこのゲームの理想論になるんですかね。

レバーニュートラルの考え方

SHO：あと、ノーマークのところにパスをだしてもトラップしてくれない場合があるっていう質問をいつも受けるんですよ。やっぱりやり始めの人にとってトラップができないっていうのは非常にジレンマを感じるっていうところが多いんですよ。だから場所によってはそれをうまく利用してチャンスにもっていくっていうところもあるんですけど。後ろにラインを背負ってて、そこの相手にパスを出した時にトラップしてなくて、ボールが外に出てしまって、相手のスローインから入るっていうのをよく見かけるんですよ。だからあそこの人はあんまりやってない人だなって思うんですよ。そのへんが今回ちょっと気になるかなあっていうのが…。



入力一つにもヒミツが！

三船：プログラムの中にボールをスルーするような機能が入っているんですけども、問題になるのは、パスを出してボールを蹴るとき、どういうレバー操作をするかが問題なんですよ。で、たとえば普通の人だと逆にレバーを入れるということ問題ないはずなんですけど、ただ格闘ゲームに慣れてる人だとレバーをニュートラルを1度はさんでレバー操作をしているようなところがあると、そういうことが結構多発する可能性があるんですよ。認識的にはニュートラルを1度離して入れ直すっていう感覚っていうのは通常、格闘ゲームやっている人は当然のように受け入れられているかもしれないんですが、ストライカー操作の中では、それっていうのはないんですよね。

　レバー操作をニュートラルを介してやるっていう概念がもともとプログラムのなかで考えて無いんで、それをやってる最中にポポンと入ってしまったりすると、ちょっと起こるかもしれないですねえ。

SHO：最近いろんなゲームがそうですけども、レバーを1度ニュートラルに戻すっていうのが基本みたいな感覚が多いですよね。いろんな他のゲームを見ても、なんていうんですか、レバー操作っていうのは回すよりもニュートラルを通したほうが確実っていうイメージが高いんで。

三船：やっぱり前作はどちらかというと、格闘ゲームをやらない人達をメインに据えていたんですけど、バーチャストライカー2では格闘ゲームのプレイヤー層の人たちがプレイするようになったからかもしれないんですね。だから今回そのへんのレバー操作に違和感を感じる人が出てきちゃってるのもあるのかなーと。操作の形態でいうと、ニュートラルにすることっていうのは、逆に操作してる人の足を止めちゃうっていうことになるんで、それはなんかよほど意図することがない限りは、やらないほうがいい操作なんですよ。だからもともとそこの上になりたって2もできてきて、非常にイリーガルな存在ですよ、ストライカーにとってレバーニュートラルっていうのは（笑）。


セガAM2研にて。

操作形態とか決めるとき、こう操作したらどういう動きするとか、いかにレバーのほうとうまくリンクさせられるかということをよく考えこんであるんですよ、そのときに、やっぱりぐるっと回転しようとするときに力が入るわけですよね、気持的にも。でそれがニュートラルの操作とどうしてもリンクしない。本当にデジタルとして、ゲーム的な操作をしてる感覚になってしまっている。たとえばコマンド入力であるとか、そういうものも基本的にストライカーの場合っていうのは、やってないんですよ。もちろんループシュートとかあのへんはありますけどね。

編：最後に、読者のみんなに向けてこういうプレイをしてほしいっていうメッセージをお願いします。

三船：基本的にできちゃうことは、やられてもしょうがないっていうところはあるんですよ。それがワンパターンだなんだっていう論争起こったりすることはありますけど、やっぱりプレイヤーのみなさんには申し訳ないんですけども、作った僕らの責任であるとは思いますが、僕らの立場からはどういう遊び方をされたとしても、何もいえない。なんのために遊ぶかっていうのがそれぞれ違うとはおもうんですけど、出来ればやっぱり楽しく遊んで欲しい、やっぱりバーチャストライカー楽しかった、そう思ってくれるのが一番なんで、連勝することが面白いに繋がる人もいるだろうし、強いことに面白さを求める人もいると思います。ただやっぱり対戦が主流だとおもうんで、相手も楽しくないと本当の意味では楽しくないんじゃないかなっていう部分を感じとって下さい。



トラックが熱い!

OverREV

©1997 JALECO LTD.

各コースを攻めるモードと、4つのコースを転戦するモードが存在!苦手コースの練習もできるってことだね!

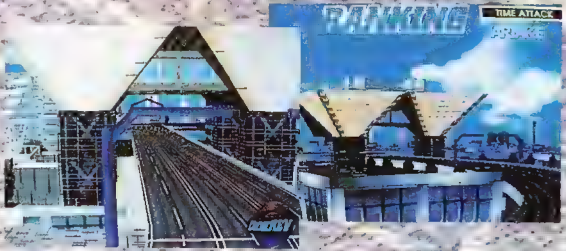
担当:するする

実在の街並みを走るレースゲーム!

土屋圭一氏の監修で注目されるドライブゲーム「オーバーレブ」であるが、3DCGを使い、見事にコースを再現している点に注目をしてほしい。

なんといっても実在の街を再現しているという点。

その中でも「渋谷」は格別。「渋谷」という街を知っていれば、あの建て込んでいる風景が思い浮かぶはず!えっあの風景を?そうです!再現しちゃったんです!でもどうやって建物なんかの寸法を測ったのでしょうか?



順位をクリアして次のコースへ!

さてこのゲームの遊び方なのだが、4つあるコースを1つずつクリアしていく方式と、1つのコースを周回する方式の2通りがある。

前者の転戦していく方式は、各コースを1周ずつ走っていくのだが、そこにはちょっとしたルールがあり、各コースを、決められた順位以内にクリアしないと先へ進めないようになっているのだ。これはちょっと大変そう!





ビッグサイトをバックに走る「有明」。

後者は、1つのコースを選び、そのコースを周回して走るというものだ。



「筑波」といえばこのサーキット!リアルに再現!

レースの面白さを見ると前者のほうが楽しめると思うが、プレッシャーを感じながら走るのが嫌な人は大変かも。1クレジットで4つのコースが走れるのだからね!それなりに苦労はしないと!

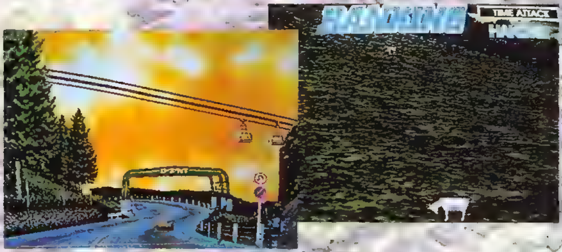
その転戦をしていく順番は、「有明」→「筑波」→「箱根」→「渋谷」という順。

先へ進めばクリアしなければならない順位が上がってくるのでコース暗記はもちろんであるが、ミスのないコントロールも要求される。

自信のない人は、周回するモードでひと通りコースを学習するのがいいだろう。まずは予習からって感じでね。



歌になるほど有名な山岳地帯の「箱根」。でも…あれれ?





このリアルさにはビックリの「渋谷」。マジっって感じ!

その上で1位を目指す!レースですから当然ですが、やるからには狙わないとね!そうすると、何のマシンで走ればいい?



トラックで爆走!!

マシンを選ぶとき、クルマのデータも表示されるので、それを見て選ぶといいだろう。速くても曲がれないものあるし、そのあたりは君の腕と相談するといい。

私なら…やっぱりコレ!トラックでしょう!

ブレーキを踏むことでマシンが増やせるわけだが、これ、走り練習にはもってこいです。



トラックもけっこう速い!ドリフトだってできちゃうのだ!

世紀の秘密が明かされる

対戦ホットギミック™

©1997 PSIKYO

今回はなーんとスペシャルキャラまで大公開！ 太っ腹だなぁ、オイ。

担当：田渕健康

発売までもう少し待ってね

諸般の事情で発売が延びちゃって残念なホットギミックだけど、この号が発売された直後あたりから、街のゲーセンでちらほら見かけることになると思うので（希望）もうしばらく待っててくれ！

そんなこんなでフライング気味の飛ばし具合も心地良い当ホットギミックコーナーだが、今回はさらに勇み足のスペシャルキャラ紹介&マスコットキャラ大解析の2本立て。

発売を前にして、君を完全にホトギミ通にする嵐のような1ページ！バッチリ頭に刻み込もうぜ！

雀犬のひみつ

ホットギミックをプレイするうえで、君の心強いサポート役を務めてくれるのがこの「雀犬」である。

古来より忍術に長けた犬を「忍犬」と呼ぶのと同じく、麻雀に長けた犬を「雀犬」と呼ぶのだ。

主として、東北地方より北に生息し、一冬を巣穴の中で麻雀をして過ごすといわれる（青春館書房 日本哺乳類大全より）。

プレイヤーが麻雀を愛し続ける限り、彼は最も頼りになる相棒として、雀卓の上で活躍してくれるだろう。

キミを「おやびん」と呼び、7つの秘密でキミを必要以上に強力にサポートする。首についた大きなファスナーがトレードマークだ！



サイ振りから大活躍の雀犬。

雀犬7つのひみつ

この雀犬には、7つの秘密が存在する。プレイするうえではなんら問題ないことなのだが、気になるといえば、気になる…。いったい、どんな秘密が隠されているというのか？

●**秘密1**
言葉を話す。しかも声は「クヨン●んちゃん」にソックリだ！

●**秘密2**
直立歩行し後ろ足で走る。全力疾走のときは4本足になるらしい。

●**秘密3**
麻雀ができる。でも点数計算とかは苦手らしいぞ。

●**秘密4**
体長可変機能標準装備。7～60㎝間で自由に可変！ 雀卓上を走り回るぞ。

●**秘密5**
ジャンパワーで動いている。未知のエネルギー、ジャンパワーが彼の動力源だ！

●**秘密6**
首に大きなファスナーが付いている。やはり中身はし●ちゃんなのか？

●**秘密7**
北海道出身。小樽らしいが、多くは語らない。

以上。「だから何？」っていわれると困るのだが、なにはともあれ、キミの大事な相棒なのだから、知っておくに越したことはない。

とにかくこの雀犬が、プレイ中さまざまな形で、キミのフォローをしてくれるぞ。



必死こいて牌修正する犬。
後ろ姿に職人の薫り漂わす。



メルヘンチックな牌交換。
ラブリー～？

今回はミステリアスなこの2人をご紹介

かわいいだけが、ギャルじゃない。ホトギミにはこんな色気たっぷりのお姉さまもいたりする。

とはいっても、2人はボスキャラ。このお姉さま2人に会うためには、ひたすら勝ち続けなければならない。頑張れ、ギミッカー諸君よ！

ツヴァイス

（声）水谷優子



街で出会った謎の秘密結社幹部。なんでも未知のエネルギー「ジャンパワー」による日本征服を考えているらしい。

ちょっと人にいえないアブない趣味を持つ彼女を更生させるには、麻雀でオレの熱い生き様を伝えるしか、方法はないと思う。

ペフェルト

（声）くじら



謎の秘密結社総帥。ジャンパワーによって生き続け、当年とって四千歳ともいわれる。麻雀ゲーム自体、彼女が考案したものらしい。

強力な闇の雀力を持つ彼女に引導を渡すには、麻雀で俺のあんなことやこんなことを伝えるしか、方法はないと思う。

超弩級に加えて、なんと車も増えるぞ！
「AF86レビン＆レガシーワゴンGT-B」

サイドバイサイド2
エボルツィオーネ

SIDE BY SIDE 2 Evoluzione

コースが増えるのは、前作でも同じケースがあったが、まさか隠しの車まで存在しているとは思わなかった。

担当：するする

トレノが





レビンに!!

前作に引き続いてこの「2」でも隠しコースがあったわけだが、さて、今回紹介する隠しクルマの存在にはさすがに気づいた人、少なかったのではないでしょうか？

クルマセレクト時に何かのボタンをオンにするのはちょっと勇気（間違って希望しないクルマを選びかねないしね）がいるから、見つかる確率が低かったのかもしれない。

さてその隠されていたクルマはというと、小見出しにもあるように、ツーリングワゴンの代名詞「レガシーGT－B」と、走り屋の定番「AE86レビン」の2台である！

その出現のさせ方は、カーセレクト時に、レガシーはインプレッサ、レビンはトレノのところに合わせて、ギアレバーを手前に入れればOKだ！

コマンド入力は簡単！
トレノのところでレビンに！
インプレッサのところでレガシーに！
ギアを入れると変身!!

インプレッサが





レガシーに!!

超弩級は大丈夫だよね！

隠しコースである「超弩級」コースの出し方は大丈夫かな？忘れてしまった人は、ビューボタンを押しながらコインを投入してくれ！

AE86レビンでドリドリだぁ〜!

TOYOTA AE86 LEVIN GT-APEX





コンパクトなクルマサイズに、FRという点で大人気のAE86レビンGT-アペックスがこのゲームでも乗れる!
すでに10年以上前の設計なんだけど、FRという点が今でも高い人気を維持している原因だが、さすがに現物で、しかも良品を探すのは大変!「うーん、どうしてもAE86レビンに乗りたい!」という方、・・ここにあります!



車重、パワーを考えると、かなり扱いやすいクルマといえる。

1・6リッターのエンジンという点を考えると、他のランサー、インプレッサ等に大きく差をつけられているが、コーナーの多いコースでは、いかに軽快にクルマをコントロールするかが重要になる。「要は腕よ!」という方、ぜひこのクルマでアタックしてやってください!1位になりにくい点があなたのハートを熱くしてくれるはずです!



さらにコンパクトなCR-Xを追いまくる!抜け!っ!

最強ワゴンレガシーGT-Bで爆走!!

SUBARU BG5 LEGACY TOURING WAGON GT-B





ツーリングワゴンといえば「レガシー」といわれるほど大ヒットしたクルマが、このゲームにも登場する!これを待っていた人、多いのでは!



ワゴンゆえに重い。しかしそこは280馬力でカバーするぞ!

ラリーの世界では、インプレッサが有名になっているけど、その前はレガシーで戦っていたということを忘れていませんか?そう!レガシーは速いのです!ただインプレッサのほうが軽量だからもっと速いだけ!それを考えれば、レガシーで走ることに何の抵抗もなくなるはずだね!



トップスピードにのればこっちは速いぞ!どうだぁ〜っ!

タイムアップ基礎講座「ドリフト走行」しっかりした減速が成功のカギ!



そこからいかに少しでも高スピードで抜けるかを考えていくのだが、クルマってブレーキをかけると慣性が働き、前が重くなる。ということは後ろは軽い。そこでハンドルをキュッとやると…クルッとテールが回るのです!これを使ってコンパクトに曲がるのだ。大丈夫かな。



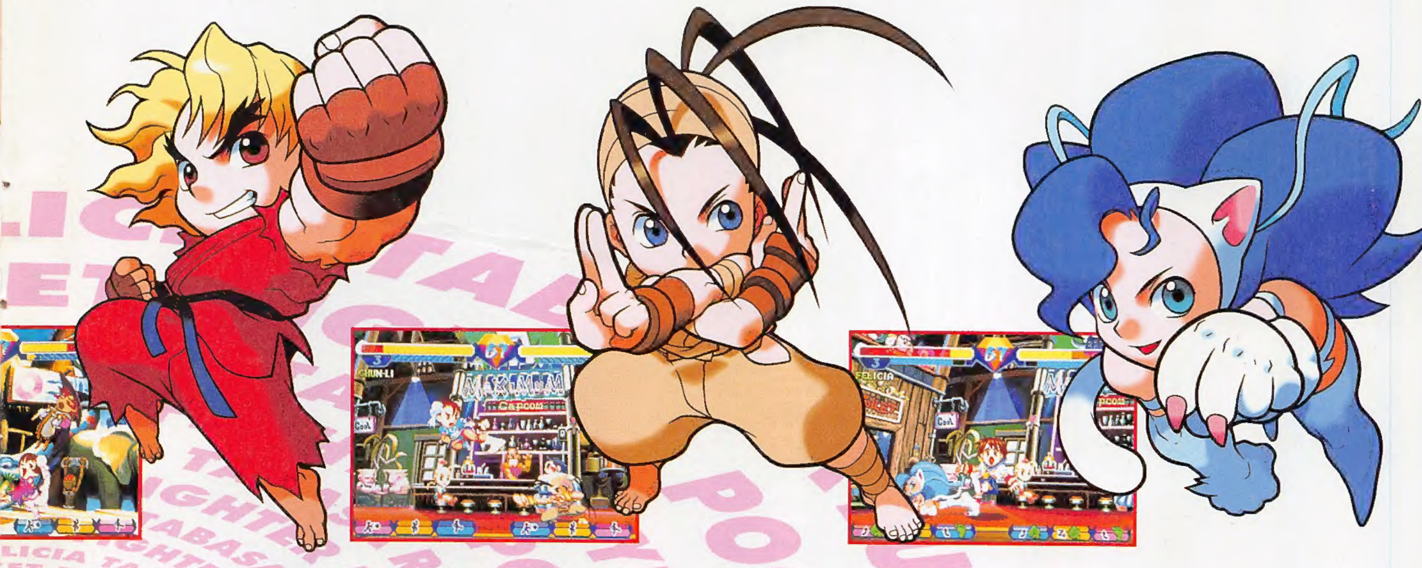
コース幅が広ければ、クルマのパワーを生かして思いきりパワードリフトをすることができるが、このゲームのようにコース幅が狭いと、いかにコンパクトに曲がるかがポイントになってくる。
それを実現するために重要になるのが、トップスピードからのブレーキングだ!
きついヘアピンぶつからずに走り抜けるには、かなり減速をしないと不可能!まずはこれを知っておくこと。



テールが軽くなったところで回す!このタイミングが重要!


HYPER NEOGEO 64™
ROUND TRIP RV
RV、ハッピー。
気の合う仲間が集まれば、さあ、レースのはじまりだ!!
TOYOTA
PAJERO
GO!
ROUND TRIP RV™
©SNK 1997
HYPER NEOGEO 64™
超！ネオジオ、登場。
「ラウンドトリップRV」「サムライスピリッツ」に乞うご期待!!


HYPER NEOGEO 64
新生 サムライスピリッツ、見参。
侍魂
SAMURAI SPIRITS
©SNK 1997
The Future Is Now
SNK
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564 大阪府吹田市豊津町18-1 ◆SNKテレフォンサービス 東京☎03(5275)6200 大阪☎06(339)0110[AM9:00〜PM5:00]※電話番号はお間違えなく。
インターネットで最新情報 http://www.neogeo.co.jp



ない。

●ボタン3つだけの簡単操作。初心者にはよりやさしく、上級者にはコマンドによる特殊操作で戦略性がより豊かに。

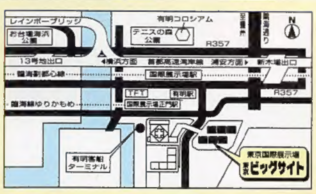
●パワーの源〈ジェム〉を集め必殺技をさらにダイナミックにパワーアップ。勝利の行方は最後までわからない。

●今度の目押しコンボは一味違う。ボタンを押すたびコスチュームと技が変化。〈いきなりコスプレ!フラッシュコンボ〉



第35回 アミューズメントマシンショー出展

開催日時：平成9年9月20日(土)　9時30分〜17時00分
平成9年9月21日(日)　9時30分〜16時00分
会　　場：東京国際展示場(東京ビッグサイト)　東4・5・6ホール
住　　所：東京都江東区有明3−21−1
入 場 料：大人(中学生以上)→2,000円(前売り券：1,700円)
子供(小学生)→1,000円(前売り券：800円)　小学生未満は無料
出展機種：●ストリートファイターⅢ 2nd IMPACT GIANT ATTACK
●ポケットファイター●私立ジャスティス学園●その他、多数出展予定!!



交通機関：
●臨海線ゆりかもめ：JR・営団地下鉄「新橋駅」→25分
→「国際展示場正門前駅」下車徒歩5分
●臨海副都心線：JR・営団地下鉄「新木場駅」→6分
→「国際展示場駅」下車徒歩10分
●路線バス：①東京駅八重洲南口から(約35分)
②豊洲駅前から(約20分)③浜松町駅前から(約25分)
●リムジンバス：①羽田空港から(約20分)
②成田空港から(約60分)③箱崎CATから(約15分)


CAPCOM
かわいいだけじゃ
POCKET FIGHTER
ポケットファイター
TM
対戦格闘ゲーム
CPS II
第25弾
QSound technology is protected by U.S. patent Nos. 5,105,462 and 5,208,860 and numerous foreign patents. QSound, Virtual Audio and the QSound logo are trademarks of QSound Labs, Inc.
QSOUND Qサウンド®はQサウンドラブズ社の登録商標です。
画面は開発中のものです。
© CAPCOM CO., LTD. 1997 ALL RIGHTS RESERVED.
株式会社カプコン®
<AM事業本部> ●本　社／〒540 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
●東京支店／〒163-02 東京都新宿区西新宿2丁目6番1号(新宿住友ビル43階)
<カプコンソフト情報> 大阪／(06)946-6659 東京／(03)3340-0718 札幌／(011)281-8834
仙台／(022)214-6040 名古屋／(052)571-0493 広島／(082)223-3339
松山／(0899)34-8786 福岡／(092)441-1991
※電話番号は、よく確かめておかけ

ゲーメスト
October 10.15 1997
No.202
平成9年10月15日発行(毎月2回、15日、30日発行)
第12巻第16号通巻202号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人●加藤　博　編集人●高橋己代子
発行●株式会社新声社　〒101 東京都千代田区神田神保町1-26☎03(3293)9321
特別定価560円 本体533円 送料140円



雑誌22443-10/15　ⒸSHINSEISHA 1997　Printed in Japan　T1122443100563